CONSOLE GAMES

PIXEL

Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 138 ΜΑΡΤΙΟΣ 1998 ΔΡΧ. 1.000

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟ
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η
ΚΑΛΥΤΕΡΗ;



Fighter's Destiny



Einhander

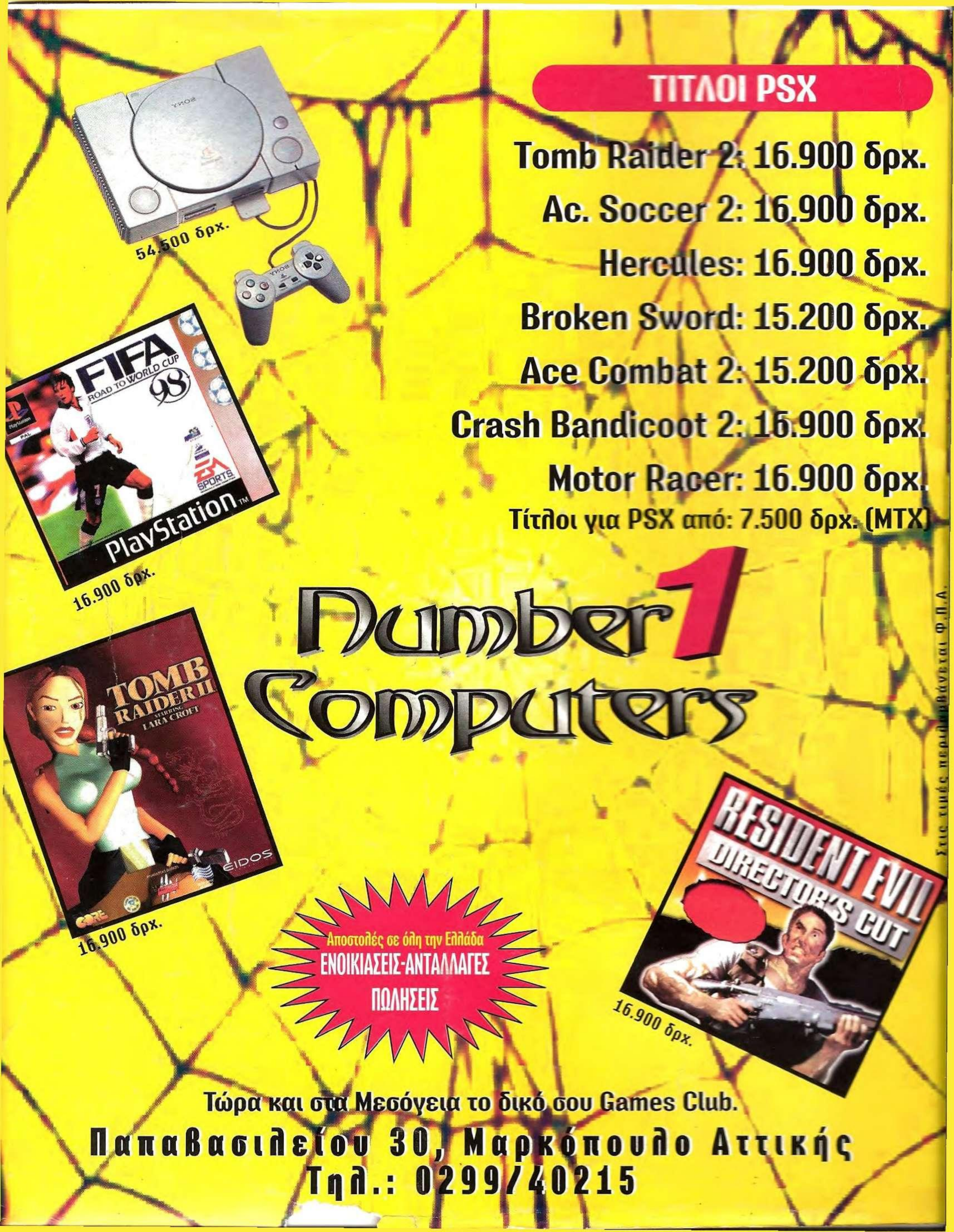


NBA Action 98

ΠΛΗΡΕΣ REVIEW

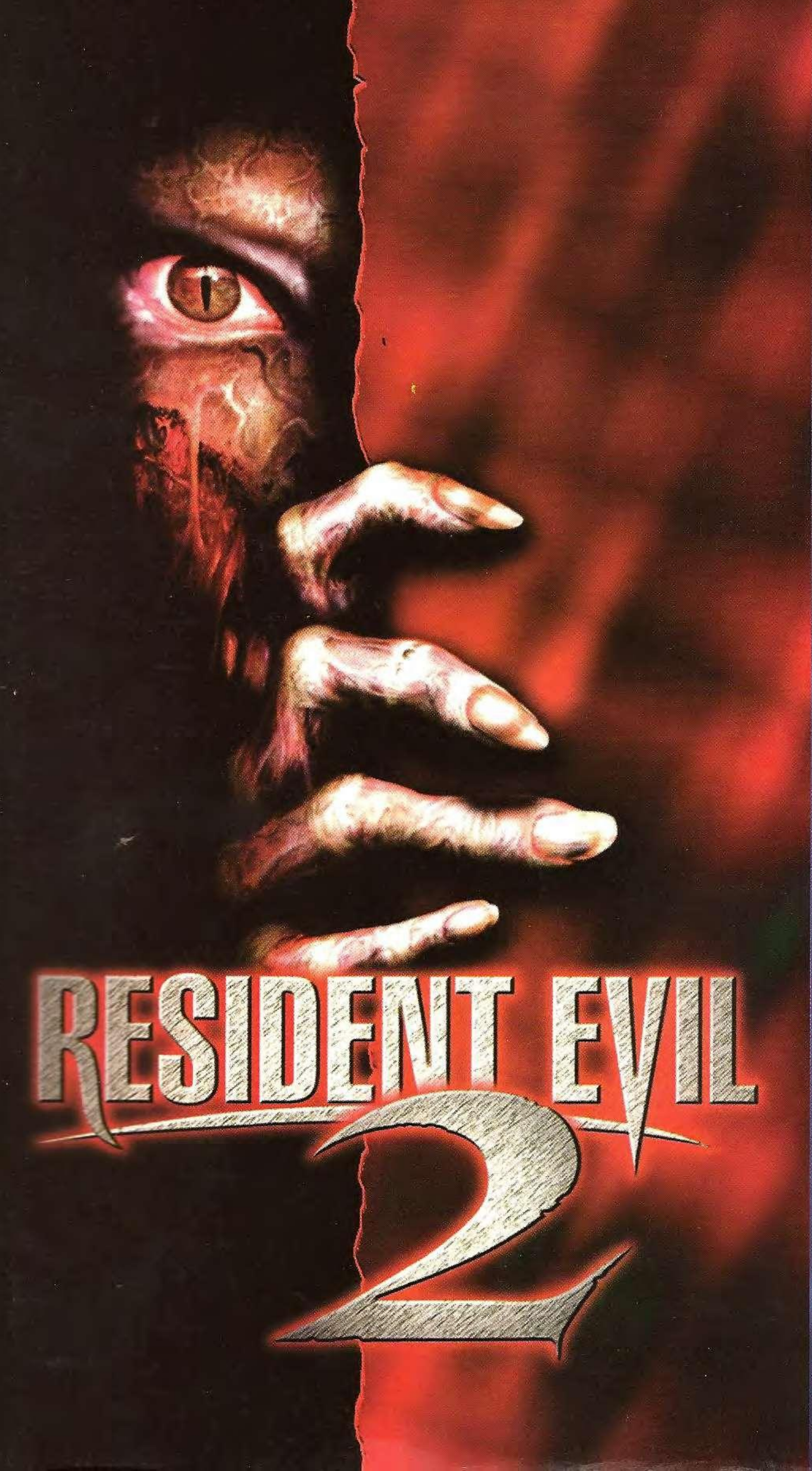
RESIDENT EVIL 2

Τα zombies επιστρέφουν!


ΤΙΤΛΟΙ PSX
Tomb Raider 2: 16.900 δρχ.
Ac. Soccer 2: 16.900 δρχ.
Hercules: 16.900 δρχ.
Broken Sword: 15.200 δρχ.
Ace Combat 2: 15.200 δρχ.
Crash Bandicoot 2: 16.900 δρχ.
Motor Racer: 16.900 δρχ.
Τίτλοι για PSX από: 7.500 δρχ. (MTX)
54.500 δρχ.
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
PlayStation
16.900 δρχ.
Number 1 Computers
TOMB RAIDER II STARRING LARA CROFT
EIDOS
16.900 δρχ.
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT
16.900 δρχ.
Αποστολές σε όλη την Ελλάδα
ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ-ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ
ΠΩΛΗΣΕΙΣ
Στις τιμές περιλαμβάνεται Φ.Π.Α.
Τώρα και στα Μεσόγεια το δικό σου Games Club.
Παπαβασιλείου 30, Μαρκόπουλο Αττικής
Τηλ.: 0299/40215


NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
III
HOT
STUFF.
SuperBra
PlayStation
ELECTRONIC ARTS™
Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
© 1998 Electronic Arts. Need for Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. PlayStation and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Automobili Lamborghini, Diablo SV, and all associated logos are trademarks of Automobili Lamborghini S.p.A.

PIXEL next generation Μάρτιος 1998



ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

PIXEL Next Generation

ΤΕΥΧΟΣ 138 (ΠΕΡΙΟΔΟΣ Β', ΤΕΥΧΟΣ 5) ΜΑΡΤΙΟΣ 1998



34 DIABLO
Το φοβερό και τρομερό RPG (;) τώρα και στο Playstation.



68 FIGHTER'S DESTINY
Ενα από τα καλύτερα fighting games που παρουσιάστηκαν για το Nintendo 64.



100 NBA ACTION 98
Επιτέλους! Ενα αξιόλογο και σύγχρονο basketball game για το Saturn.

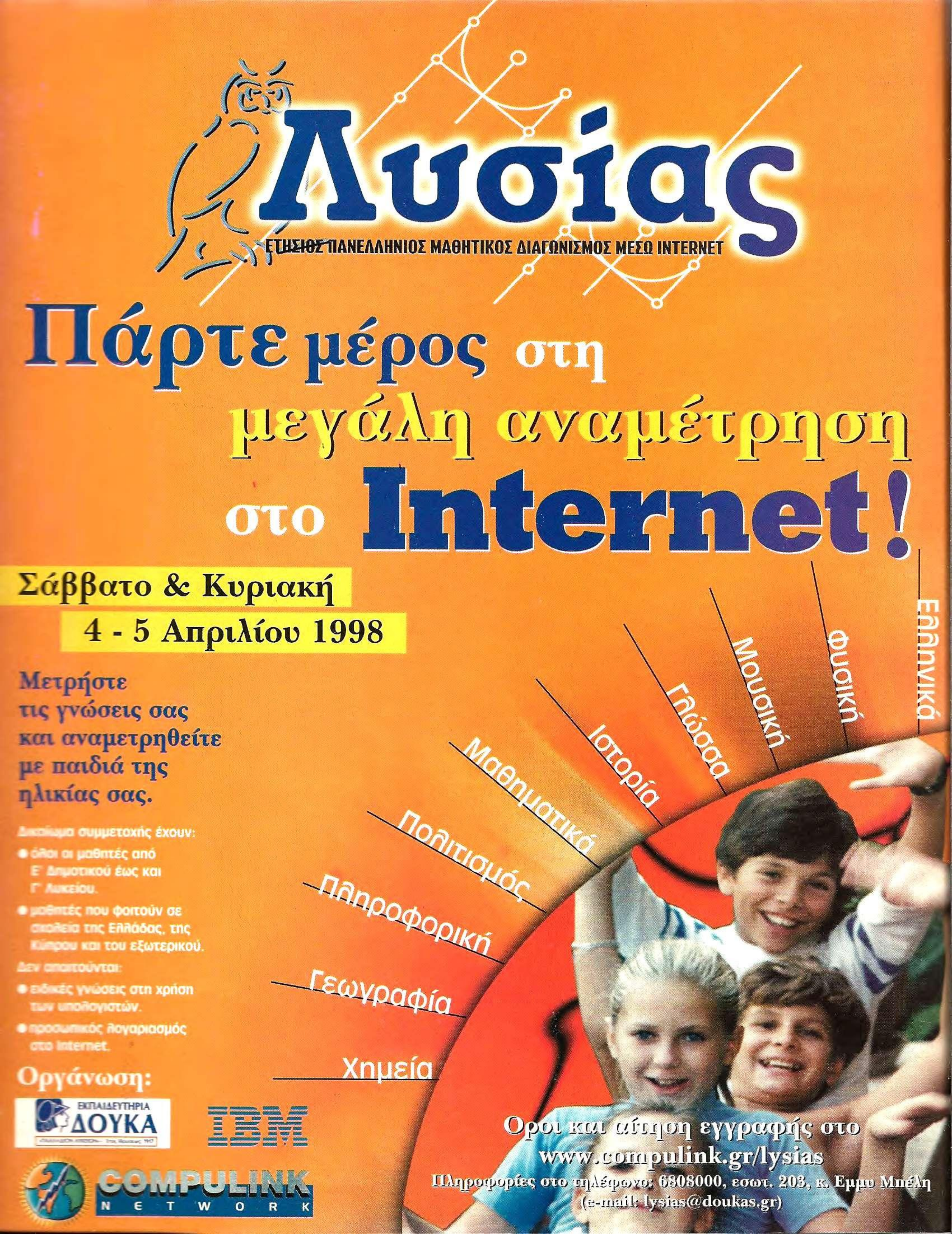
PREVIEWS

REVIEWS

ΘΕΜΑ

Ολες οι κονσόλες έχουν τα υπέρ και τα κατά τους. Υπάρχει όμως κάποια που να ξεχωρίζει;

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pixel@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ/ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ:** Η. Ιακωβάκης, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ**: Μ. Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ**: Δ. Αλαφούζος
ΒΟΗΘΟΙ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Γιώργος Κουρκουτάς, Αγγελος Μεγρέμης, **ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ**: Νίκος Κοσμάτος, Νίκος Μελλάς, Μένης Μαλαξιανάκης, Παναγιώτης Μπερδένης, Σπύρος Παράσχης, Λένα Φέγγου, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ**: PLAY, 64 Magazine, Powerstation
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ.: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αννα Γιαννικάκη, Βελουδένια Γιδοπούλου, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Γιώργος Δουίτσης, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** ΜΙΛΗΤΟΣ, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Καββαδίας


Λυσίας
ΕΤΗΣΙΟΣ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΣ ΜΑΘΗΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΜΕΣΩ INTERNET
Πάρτε μέρος στη μεγάλη αναμέτρηση στο Internet!
Σάββατο & Κυριακή
4 - 5 Απριλίου 1998
Μετρήστε τις γνώσεις σας και αναμετρηθείτε με παιδιά της ηλικίας σας.
Δικαίωμα συμμετοχής έχουν:
• όλοι οι μαθητές από Ε' Δημοτικού έως και Γ' Λυκείου.
• μαθητές που φοιτούν σε σχολεία της Ελλάδας, της Κύπρου και του εξωτερικού.
Δεν απαιτούνται:
• ειδικές γνώσεις στη χρήση των υπολογιστών.
• προσωπικός λογαριασμός στο Internet.
Ελληνικά
Φυσική
Μουσική
Γλώσσα
Ιστορία
Μαθηματικά
Πολιτισμός
Πληροφορική
Γεωγραφία
Χημεία
Οργάνωση:
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗΡΙΑ ΔΟΥΚΑ
IBM
COMPULINK NETWORK
Οροι και αίτηση εγγραφής στο
www.compulink.gr/lysias
Πληροφορίες στο τηλέφωνο: 6808000, εσωτ. 203, κ. Εμμυ Μπέλη
(e-mail: lysias@doukas.gr)

PIXEL Next Generation

Τα zombies επιστρέφουν για άλλη μία φορά, σε ένα από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια για το Playstation. Δεν φτάνει που είναι πιο άγρια και πιο "μοβόρικα" από το πρώτο παιχνίδι της σειράς, είναι και ατέλειωτα τα αναθεματισμένα! Είναι φανερό ότι το Resident Evil 2 (γιατί περί αυτού πρόκειται, για όσους δεν κατάλαβαν) δίνει προτεραιότητα στη δράση και το μακελειό, ρίχνοντας τους γρίφους και γενικά το "adventure" μέρος σε δεύτερη μοίρα. Ετσι, οι σπαζοκεφαλιές του πρώτου Resident Evil είναι σχεδόν ανύπαρκτες εδώ, όπως άλλωστε και οι στιγμές κατά τις οποίες ο ήρωας μπορούσε να πάρει μιαν ανάσα. Το καλό βέβαια είναι ότι πλέον έχετε στη διάθεσή σας ορισμένα σοβαρότερα όπλα - όχι, μη χαίρεστε, το όπλο με το οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι εξακολουθεί να είναι μια μπαρούφα και μισή. Αλλά τι τα θέλετε, τι τα γυρεύετε. Τα αγαθά κόποις κτώνται...

Το καλύτερο παιχνίδι "ξύλου" για το Nintendo 64 έρχεται ενώ πια έχουμε εγκαταλείψει κάθε ελπίδα. Ομολογουμένως, δεν το περιμέναμε. Το Fighter's Destiny δεν είναι απλώς ένα "καλό fighting game". Είναι από τα καλύτερα που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά ανεξαρτήτως κονσόλας, αν και όχι τόσο "αιματηρό" όσο μας έχουν συνηθίσει τα "μεγάλα ονόματα" του είδους. Ωστόσο, έχει ό,τι μπορεί να ζητήσει ένας γνήσιος πολεμιστής: δυνατότητα να επωφελείστε από τις επιθέσεις του αντιπάλου σας, ειδικές κινήσεις που μαθαίνετε από τον "Master" των πολεμικών τεχνών με κόπο και ιδρώτα, καθώς και practice mode για προπόνηση στις κινήσεις του χαρακτήρα που έχετε επιλέξει. Επιπλέον, στο Fighter's Destiny μπορείτε να τσακωθείτε είτε στις δύο είτε στις τρεις διαστάσεις - ό,τι σας βολεύει.

Ξεφεύγοντας από το ξύλο, τη βία και τα αίματα, η Sega αυτή την εποχή το έχει ρίξει στους πιο "διασκεδαστικούς" τίτλους. Ετσι, ενώ βρισκόμαστε στην αρχή της άνοιξης (εμένα μου λέτε;), ένα πολύ ωραίο παιχνίδι για το Saturn ακούει στο όνομα "Winter Heat" και έχει ως θέμα τα χειμερινά σπορ. Περίεργο θα μου πείτε, αλλά δεν θα συμφωνήσω μαζί σας. Βλέπετε, οι Nagano Winter Olympics δεν έχουν έναν μήνα που τελείωσαν... Επιπλέον, για αυτούς που δεν αρέσκονται στα χειμερινά σπορ, υπάρχει και ένα άθλημα "παντός καιρού" που θα τους καλύψει και θα τους συναρπάσει: το NBA Action 98, ίσως το "καλύτερο basketball game ever" για το Saturn.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΑΜΕ ΟΥΦΑΔΙΚΟ;

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας σχετικά πρόσφατος αναγνώστης του περιοδικού σας και έχω μείνει κυριολεκτικά άφωνος από την εξαίσια δουλειά σας. Κάντε, ρε παιδιά, βόλτα σε κανένα ουφάδικο, δεν βλάπτει. Εντάξει, τέρμα το γλείψιμο, πάμε στο ψητό: Είμαι κάτοχος ενός N64 και θα μπορούσα να υποστηρίξω ότι είμαι ικανοποιημένος από αυτό το μηχάνημα. Βέβαια στράφηκα στη συγκεκριμένη κονσόλα γιατί πίστευα ότι δεν έβγαζε "πατάτες". Οποια δύναμη και αν κρύβει ο επεξεργαστής, οι προγραμματιστές θα παίρνουν πάντα την εκδίκησή τους.
Ενας άλλος λόγος που σας γράφω είναι η σύγκριση ανάμεσα στις κονσόλες. Υπάρχουν άνθρωποι που πιστεύουν ότι τα 32bit έχουν λαμπρότατο μέλλον και ότι τα ηλεκτρονικά μπροστά τους δεν τη βγάζουν καθαρή, ενώ το N64 είναι για τα μπάζα (αλήθεια είναι, μη γελάτε!). Δεν αντιλέγω, τα 32bit έχουν να επιδείξουν τρομερά παιχνίδια, αλλά παραμένουν στα 32. Δεν υπάρχει σύγκριση, πάει και τελείωσε.
Α, ναι! Παρεμπιπτόντως, είχε αναφερθεί ότι ο φωτισμός του Sonic R πλησιάζει αυτόν στα 64bit. Κάποιοι αναγνώστες βεβαίως το παρεξήγησαν και έχουν την ψευδαίσθηση ότι είναι κατά πολύ ανώτερο του Diddy Kong Racing. Δεν έχει καμία σημασία το real time dynamic animation, που προσφέρει τη δυνατότητα να ζωγραφίζονται τα πολύγωνα στην οθόνη με το πάτημα των πλήκτρων (του δεύτερου όλα αυτά), τα γραφικά και οι φωτισμοί του Sonic R (με τον προβληματικό ορίζοντα) καταφέρνουν και υπερέχουν. Δεν αντιλέγω, καλό το Sonic R, αλλά όποιος προσπαθεί να το συγκρίνει με το DKR κάνει λάθος. Μη νομίζετε τίποτα, αυτός που ελπίζει σε πιθανή δημοσίευση (please) ξέρει!
Φιλικά,
Παπαϊωάννου Χρήστος

ΥΓ.: Ελπίζω μέσα από τα βάθη της καρδιάς μου σε δημοσίευση (κλεμμένο).
ΥΓ.: Αναφέρετε, παρακαλώ, τη δυνατότητα του N64 σε rendered, screen resolution, shading.

*Αγαπητέ Χρήστο,
Στο review του Sonic R είχε αναφερθεί ότι τα εφέ φωτισμού πλησιάζουν αυτά των παιχνιδιών του N64. Και όντως έτσι είναι. Δεν μπορούμε να συγκρίνουμε το Diddy Kong Racing με το Sonic R, αφού το DKR είναι μια κλάση επάνω. Απλά μας εντυπωσίασε η δουλειά που έγινε απο την Travelers Tales στο Saturn.*

ΥΓ.: Το N64 υποστηρίζει αναλύσεις οθόνης από 256x224 μέχρι 640x480 pixels. Μπορεί να αναπαράγει 21bit χρώμα. Επίσης έχει hardware υποστήριξη για texture mapping, trilinear mip map interpolation, shading, Z buffering, anti-aliazing, gouraud shading, aplha channeling. Μπορεί ακόμα να χειρισθεί 160.000 ορθογώνια πολύγωνα το δευτερόλεπτο με όλες τις προαναφερθείσες δυνατότητες ενεργοποιημένες.

Διαφωνείτε με κάποιο από τα ακόλουθα γράμματα; Περιμένουμε το δικό σας για να μπουν τα πράγματα στη θέση τους! Συμφωνείτε με τα γραφόμενα φίλων αναγνωστών; Ευπρόσδεκτη και η δική σας τοποθέτηση. Για άλλη μία φορά σάς ευχαριστούμε για τα δεκάδες γράμματα που φθάνουν καθημερινά στα γραφεία μας, τα οποία θα προσπαθήσουμε να δημοσιεύσουμε σε επόμενα τεύχη. Οσο για τις ζωγραφιές που μας αποστέλλετε, ο αριθμός τους συνεχώς αυξάνεται. Πολύ σύντομα θα υπάρξει ειδικό αφιέρωμα - περιμένουμε κι άλλες...

ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

ΟΙ ΠΕΝΤΕ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητό "Pixel N.G."
Σας αγοράζουμε από το πρώτο τεύχος και φυσικά έχουμε κάποιες ερωτήσεις αλλά και κάποιες συμβουλές (αν μπορούν να πραγματοποιηθούν). Ας περάσουμε λοιπόν στις ερωτήσεις:
1) Το Zelda 64 είναι τόσο καλό όσο φαίνεται; Το παίξατε; Αν ναι, ποιες οι εντυπώσεις;
2) Το Parasite Eve πότε θα βγει; Είναι και αυτό κλώνος του FFVII ή θα έχει κάποιες διαφορές (όπως μάχη με σπαθιά, βόμβες αντί για sunnon κ.τ.λ.);
3) Θέλουμε να ζητήσουμε από εσάς, ένα περιοδικό που υποστηρίζει ακόμα τα 16bit, να βάλετε έναν πλήρη οδηγό του Terranigma του SNES, γιατί τα έχω βάψει σκούρα. Εχουμε κολλήσει έξι μήνες στο Tibet. Ναι, δεν είναι ψέμα. Α, και review (αν μπορείτε).
4) Επίσης μια ιδέα που κανένα περιοδικό (ελληνικό) δεν έχει λάβει ποτέ υπόψη του: Εννοούμε ταινίες Anime Manga. Εχουμε δει το Akira και το Tenchi Muyo και πράγματι έχουμε χαζέψει. Πώς θα σας φαινόταν να κάνατε και εσείς κάποια reviews ή έστω αναφορά (δύο, τρεις σελιδούλες) στα Manga; Απαντήστε μας, πώς σας φαίνεται;
5) Το Saturn γιατί "ψόφησε"; Μόνο τριάντα τίτλοι για το 1998!!! Δεν είμαστε καλά! Μόνο δύο Panzer Dragoon Saga και Burning Rangers, που δείχνουν φοβερά. Τί γίνεται με τα άλλα;
Ελπίζουμε το γράμμα μας να μην πάει στον κάλαθο των αχρήστων.

ΥΓ1.: Οσο και να χτυπιέστε, η Lara είναι καλύτερη από τη Nikki.
ΥΓ2.: Στέλνουμε επίσης μια ζωγραφιά για το album σας, που θα το αποκαλύψετε -όπως έχετε αναφέρει- σε ειδικό αφιέρωμα.
ΥΓ2.: Give us more about Alien Resurection.
Φιλικά,
Κώστας SUB Τσοπανάκης
Τάσος "ODD" Τοπάλης

*Αγαπητοί Κώστα & Τάσο,
1. Το Zelda 64 θα χρησιμοποιηθεί στο 64DD του N64 και, όπως καταλαβαίνετε, θα είναι ένας από τους καλύτερους τίτλους για το N64.
2. Το Parasite Eve αναμένεται στην Αμερική Απρίλιο με Μάιο και στην Ευρώπη θα κυκλοφορήσει μέσα στο καλοκαίρι ή το φθινόπωρο. Το καινούργιο RPG της Square είναι κάτι μεταξύ Resident Evil και Final Fantasy VIII. Θα γίνει preview σύντομα.
3. Στη στήλη "16 bit" θα βρείτε μια μικρή παρουσίαση των γνωστότερων 16bit games. Δυστυχώς δεν έχουμε το περιθώριο για οδηγούς 16bit παιχνιδιών.
4. Καλή ιδέα.
5. Οι αναμενόμενοι τίτλοι του Saturn είναι λίγοι αλλά καλοί!*

ΥΓ.: Θα υπάρξει preview για το Alien 4 στα επόμενα τεύχη. Μια άλλη πληροφορία που μπορώ να σας δώσω είναι ότι θα βγει στους κινηματογράφους στις 20 Μαρτίου!

ΑΙΣΧΟΣ ΤΟ T.D. 4!

Αφορμή για το γράμμα μου είναι το review του T.D. 4. Ο συγκεκριμένος συντάκτης πρέπει να είναι άσχετος ή υπάλληλος της E.A.! Δεν μπορώ να εξηγήσω αλλιώς πώς γράφει "εν αντιθέσει με τους ήχους των μηχανών, οι οποίοι προέρχονται από ηχογραφήσεις των πραγματικών" κ.τ.λ. Αν π.χ. η Corvette έχει αυτό τον ήχο που ακούγεται στο T.D., τότε προτιμώ το δικό μου! Ισως το μικρόφωνο να ήταν σκεπασμένο με κουβέρτα (!), όταν γινόταν το sample...
Επίσης βγάζω το συμπέρασμα ότι τα αυτοκίνητα αυτά πρέπει να έχουν πρόβλημα με το τιμόνι, τα λάστιχα και λοιπά, αλλιώς δεν εξηγείται γιατί το ανάποδο τιμόνι απλώς βγάζει το αυτοκίνητο εκτός πορείας. Αλλά δεν είναι το μόνο γελοίο χαρακτηριστικό. Μπορεί να μου απαντήσει ο reviewer (τρομάρα του) γιατί θα πρέπει να γίνεται τετ-α-κε ή να μην εκκινεί καθόλου το αυτοκίνητο όταν ξεκινά με φουλ γκάζι;
Πράγματι, παίζω παιχνίδια 10-12 χρόνια τώρα και πιο ηλίθιο έλεγχο δεν έχω δει. Δεν μπορεί να είναι αυτό το πραγμα ούτε arcade ούτε simulator. Δεν κατάλαβα επίσης γιατί σε μερικές πίστες συμφέρει να αφήνεις το αυτοκίνητο να κοπανά αριστερά-δεξιά, παρά να προσπαθείς να το κρατήσεις στο δρόμο. Αν αυτό είναι "από τα καλύτερα racing games", τότε δεν μπορώ να φανταστώ το χειρότερο. Δεν πρέπει τελικά να έχω απαιτήσεις για αυστηρό review από ένα περιοδικό -εδώ το παλιό "Pixel" ξαναζεί!- που πάντα ή σχεδόν πάντα υπερεκτιμούσε τα games. Μέχρι εδώ σταματούν οι ομοιότητες με το παλιό-παλιό "Pixel" (συμφωνώ με τον κ. Ζουμπούλη, τεύχος 136). Τέλος (για τώρα), τα cheats τα δοκιμάζετε; Ούτε για το Fighting Force δουλεύει αλλά ούτε και για... το T.D 4.
Μ. Κυρτόπουλος

*Αγαπητέ φίλε,
Το συγκεκριμένο παιχνίδι μπορώ να υποστηρίξω ότι ήταν*

αντικείμενο επισταμένου... ελέγχου από όλους τους συντάκτες του περιοδικού, φυσικά λόγω ονόματος. Ο μέσος όρος βαθμολογίας ήταν γύρω στο 80%. Θα επαναλάβω για άλλη μία φορά ότι όλα τα παιχνίδια στα οποία κάνουμε review παίρνουν τη βαθμολογία που τους αξίζει, ούτε βαθμό πάνω ή κάτω. Δεν θα θέλαμε ποτέ να αγοράσετε ένα παιχνίδι που είναι "μάπα" επειδή έτσι "πρέπει", κάτι που δυστυχώς συμβαίνει σε άλλα περιοδικά του χώρου.
Σε ό,τι αφορά τα cheats, ήδη ο υπεύθυνος συντάκτης έχει χαθεί από προσώπου Γης με όλες τις κονσόλες και τα παιχνίδια που παρουσιάζει.

NEWS-GEDDON!

Αγαπητό και καταπληκτικό "Pixel N.G.",
Καταρχήν, θέλω να σε συγχαρώ για την εκπληκτική δουλειά που κάνεις τόσα χρόνια και σου εύχομαι να συνεχίσεις έτσι, χωρίς να σε επηρεάσουν οι κουβέντες περί αλλαγής ύλης κ.τ.λ.
Θέλω να εκφράσω ένα παράπονο που πιστεύω ότι εκνεύρισε και εσάς, όπως εκνεύρισε εμένα και κάθε άλλον videogamer. Πριν από λίγο καιρό, καθώς καθόμουν και έβλεπα ειδήσεις, ξαφνικά βλέπω μια είδηση που αφορούσε στα βιντεοπαιχνίδια Diablo, Carmageddon και Mortal Kombat 3. Κατηγορούσαν τα παιχνίδια αυτά γιατί επηρεάζουν τα παιδιά και αφήνουν σατανιστικά υπονοούμενα. Αυτό με πείραξε πάρα πολύ, γιατί ως φίλος των videogames νομίζω ότι, αν κάποιος δεν θέλει να ασχοληθεί με το συγκεκριμένο παιχνίδι, μπορεί να το αφήσει και να παίξει κάποιο άλλο. Εχω παίξει όλα αυτά τα παιχνίδια και παρ' όλα αυτά είμαι φυσιολογικό άτομο ακόμα. Επίσης, αφού δεν ξέρουν τα παιχνίδια αυτά, να μην ασχολούνται. Αυτό το γράφω γιατί ο δημοσιογράφος σε εκείνο το ρεπορτάζ ανέφερε ότι στο Carmageddon σκοπός του παιχνιδιού είναι να σκοτώσεις τους περαστικούς για να βγεις νικητής. Ομως σκοπός του παιχνιδιού είναι να διαλύσεις τα αντίπαλα αυτοκίνητα και να μείνεις μόνος σου. Ακόμα, ορισμένοι καταστηματάρχες με videogames πρέπει να υπερασπίζονται τα παιχνίδια αυτά και όχι μόλις βγαίνουν στο γυαλί να τα θάβουν και να αναφέρουν ότι είναι επικίνδυνα, άλλωστε από αυτά τα παιχνίδια ζουν.
Τέλος πάντων, κάτι πρέπει να γίνει, γιατί σήμερα το Carmageddon, αύριο και άλλα παιχνίδια κινδυνεύουν να απαγορευτούν. Ακόμα, οι ειδήσεις να κοιτάξουν τη δυστυχία που υπάρχει στον κόσμο και να μην ασχολούνται με τα videogames. Εξάλλου δεν είναι υποχρεωτικό τα παιδιά να παίξουν αυτά τα συγκεκριμένα παιχνίδια, αφού υπάρχουν χιλιάδες άλλοι τίτλοι να παίξουν.
Ελπίζω να μην έγινα κουραστικός, αλλά ήθελα με κάποιον να τα συζητήσω και ευχαριστώ που με ακούσατε.
Φιλικά,
Ακης

ΥΓ. 1: Το R.E.2 πότε θα κυκλοφορήσει τελικά; Ποια η τιμή του;
ΥΓ. 2: Ποιο είναι το καλύτερο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει ως τώρα;

Αγαπητέ Ακη,
Στα νέα του προηγούμενου μήνα θα διάβασες τη θέση μας στο θέμα που θίγεις. Οταν οι νέοι δημοσιογραφίσκοι αναλαμβάνουν να γεμίσουν με ρεπορτάζ ένα δελτίο ειδήσεων, συμβαίνει αυτό που είδαμε όλοι μας. Σίγουρα ορισμένα παιχνίδια είναι "τραβηγμένα" αλλά ωχριούν μπροστά σε αυτά που βλέπουμε κάθε μέρα από τις ειδήσεις.

ΥΓ.: Το Resident Evil 2 θα κυκλοφορήσει τον Μάρτιο ή το πολύ τον Απρίλιο.

ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ!

Αγαπητό μου "Pixel",
Είναι η δεύτερη φορά που σου γράφω και για αυτό φταίνε οι απορίες που μου κατακλύζουν το μυαλό. Ας πάρουμε όμως τα γεγονότα από την αρχή.
Σήμερα είναι Παρασκευή (πρωί) και ήδη έχει μπει στην αίθουσα ο μαθηματικός μας για την τρίτη ώρα. Μας έχει βάλει κάτι απαίσιες εξισώσεις, από τις οποίες δεν έχω καταλάβει τίποτα, και ο διπλανός μου -η φυτούκλα- έχει αφοσιωθεί στο μάθημα. Ετσι δεν ξέρω τι να κάνω. Οπότε σκέφτομαι, ας γράψω στο "Pixel", το αγαπημένο μου πλέον περιοδικό, γιατί έχω και κάποιες απορίες που σίγουρα μόνο αυτό θα μπορούσε να μου τις λύσει (και όχι ο ηλίθιος ο μαθηματικός μου).
1) Διάβασα στο "Pixel", στο αφιέρωμα για τη Virtual Reality, ότι θα ανοίξει Sega World στην Ελλάδα. Αληθεύει αυτό και κατά πόσο; Ειλικρινά, παιδιά, απαντήστε.
2) Το Spice World πότε θα κυκλοφορήσει;
3) Γιατί δεν διοργανώνονται εκθέσεις παιχνιδιών στην Ελλάδα; Αφού τα videogames πάνε περίφημα στη χώρα μας.
4) Αληθεύει ότι θα κυκλοφορήσει νέα κονσόλα με το όνομα Project X;
5) Το Tekken και το Final Fantasy, καθώς και το Tomb Raider, θα βγουν σε ταινία;
6) Στο τεύχος 136 στη στήλη των "Tips" δίνετε έναν κωδικό για το Tomb Raider 2, αλλά τι σημαίνουν τα b,f,b,f κ.λπ.;
7) Τέλος, πού μπορούμε να βρούμε όλα αυτά τα πλαστικοποιημένα παιχνίδια από videogames (π.χ. Lara, Nikki, Sonic κ.τ.λ.);
Με αγάπη!!!
Διονύσης Κουνάβης

ΥΓ. 1: Συνεχίστε έτσι, θα τους φάτε όλους. Ξέρετε τι ζητά το ελληνικό κοινό... αφιερώματα, συνεντεύξεις κ.τ.λ.
ΥΓ. 2: Ευχαριστώ για τη δημοσίευση του προηγούμενου γράμματός μου. Είστε το μόνο real magazine.
ΥΓ. 3: Εύχομαι η κάρτα να σας άρεσε!

ΤΟ "PIXEL N.G." ΣΤΗΝ ΑΓΓΛΙΑ!

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Αν και έχω την τιμή να θεωρούμαι ένας από τους παλιούς αναγνώστες σου, είναι η πρώτη φορά που αποφασίζω να γράψω στο αγαπημένο μου περιοδικό.
Παλαιότερα "φτωχός" κάτοχος ενός Amstrad 6128 (πάντοτε πίστευα ότι το Match Day 2 ήταν καλύτερο από το Kick Off, έστω και αν δεν το γράψατε ποτέ) και αργότερα ιδιοκτήτης ενός αναιμικού PC, που επιζητούσε διαρκώς αναβαθμίσεις, πριν από περίπου εννέα μήνες στράφηκα στην αγορά ενός Playstation. Εμπειρος πλέον, επέλεξα σωστά και δεν νιώθω πια ως "φτωχός συγγενής", αν καταλαβαίνετε τι εννοώ.
Χαίρομαι ιδιαιτέρως που το περιοδικό σας ακολούθησε και αυτό το ρεύμα της εποχής. Επιπλέον, απερίγραπτη ήταν η χαρά μου όταν πριν από τρεις μέρες παρατήρησα κεραυνοβολημένος ένα τεύχος του περιοδικού σε ένα διανυκτερεύον περίπτερο. Κανείς δεν μπόρεσε να καταλάβει πόσο μεγάλη ήταν η χαρά μου, ούτε καν η κοπέλα μου. Ηταν σαν να αντίκρισα εμπρός μου έναν φίλο μου νεκρό που αναστήθηκε.
Θα μπορούσα να γράψω πολλά ακόμα αλλά πρέπει να είμαι σύντομος. Για αυτό θα ήθελα να τελειώσω με κάποιες γενικές παρατηρήσεις.
Η πρώτη έχει να κάνει με την έλλειψη του Playstation όσον αφορά σε ένα αξιόλογο -χωρίς πολλές περιπλανήσεις- shoot'em up. Απορώ ποιοι άνθρωποι θεωρούν αξιόλογο το Contra ή το Reloaded. Αν οι εταιρίες software δεν μπορούν να κάνουν κάτι καλύτερο, γιατί δεν επανεκδίδεται το Chaos Engine να το δουν και οι νεότεροι;
Δεύτερον, σχετικά με τους διαγωνισμούς, ελπίζω να πάψουν να είναι αθηνοκεντρικοί και να διοργανωθούν και στις υπόλοιπες πόλεις της Ελλάδας, ώστε να μπορέσουν να συμμετάσχουν όλοι οι Pixel-ομανείς, γιατί όχι και αυτοί του εξωτερικού (είμαι φοιτητής στην Αγγλία, στο Μπέρμιγχαμ).
Τρίτον, ύστερα από τα περίπου έξι χρόνια που πέρασαν από το διαγωνισμό αρθρογράφων-αναγνωστών, ακόμα αναμένω να δω στις στήλες του περιοδικού το άρθρο μου για το NBA Play-offs 1989-90!!!
Με πολύ φιλικούς χαιρετισμούς
από Μπέρμιγχαμ & Θεσσαλονίκη,
Τσιλώνης Βίκτωρ
(Ευρύτερα γνωστός με τα ψευδώνυμα "Ο τελευταίος πειρατής" ή "Χότζας")

ΥΓ.: Εχω ήδη διευθετήσει το ζήτημα αποστολής του "Pixel" στην Αγγλία για τους μήνες που θα είμαι εκεί!

Αγαπητέ Διονύση,
Καταρχήν, ελπίζω να μην κατηγορηθούμε ότι παρεμποδίζουμε τη διδασκαλία στα σχολεία! Λοιπόν:
1. Οι πληροφορίες που έχουμε είναι ότι σχεδιάζεται Sega World στην Ελλάδα. Ελπίζουμε να γίνει πράξη σύντομα.
2. Αγνωστο ακόμα.
3. Ετοιμάζεται μια εκδήλωση με τη συνεργασία του "Pixel N.G." και του "PC Master".
4. Αληθεύει, αλλά κατά πάσα πιθανότητα θα εμφανισθεί με άλλο όνομα.
5. Το Tomb Raider σίγουρα.
6. Σημαίνουν πίσω-μπρος.
Ευχαριστούμε για την κάρτα!

Playstation 2

Αγαπητό "Pixel",
Συγχαρητήρια, είσαι φανταστικό! Παίρνω πρώτη φορά περιοδικό για κονσόλες και έχω μείνει κατάπληκτος.
Ας μπω τώρα στο θέμα, γιατί δεν μου αρέσει να γράφω πολλά. Εχω ακούσει φήμες που αναφέρουν ότι θα βγει Playstation 2. Θα ήθελα να μου απαντήσεις αν είναι αλήθεια - και αν ναι, τι παραπάνω θα έχει; Ακόμα θα ήθελα να μάθω οτιδήποτε μπορείς για καινούριες κονσόλες της Sony. Σε παρακαλώ, συγχώρεσε την άγνοιά μου, αν έχεις γράψει ήδη για αυτό το θέμα.

Φιλικά,
ο Video-μανής

ΥΓ.: Ελπίζω να καταλαβαίνεις τι γράφω και να με συγχωρέσεις για τυχόν ορθογραφικά λαθη.

Αγαπητέ φίλε,
Το θέμα του προηγούμενου μήνα ελπίζω να σε κάλυψε. Στα νέα του περιοδικού θα βρίσκεις τις τελευταίες ειδήσεις για όλες τις νέες κονσόλες. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

Lost In Video Games

Αγαπητό "PIXEL NEXT GENERATION",
Παρ' όλο που δεν μπορώ να καυχηθώ ότι είμαι από τους παλιότερους αναγνώστες σου, πήρα το θάρρος να σου γράψω αφού είσαι το μοναδικό περιοδικό που έχει καταφέρει να με συναρπάσει. Πολλά πράγματα από υπολογιστές και κονσόλες δεν ξέρω, παρ' όλο που είμαι κάτοχος και των δύο, το μόνο που ξέρω είναι ότι μου αρέσει να περνάω διασκεδαστικές και όχι απαραίτητα εποικοδομητικές ώρες μπροστά στο Playstation, του οποίου έχω την ευτυχία να είμαι κάτοχος. Επειδή θεωρώ άσκοπο να σπαταλήσω κι άλλο μελάνι για να σου γράψω τα ήδη ειπωμένα συγχαρητήρια, μπαίνω επιτέλους στο θέμα. Εκπέμπω S.O.S. Θέλω να αγοράσω ένα καινούριο παιχνίδι για το Playstation και έχω ολοκληρωτικά χαθεί. Να ξέρεις ότι γι' αυτό σου καταλογίζω και εσένα ευθύνες (πλάκα κάνω), αφού κάθε φορά που αγοράζω το περιοδικό ένα νέο παιχνίδι προστίθεται στη λίστα μου. Τέλος πάντων. Λοιπόν που λες, βρίσκομαι μεταξύ των εξής τίτλων: FINAL FANTASY VII, TOMB RAIDER 2, BROKEN SWORD 2 και GRAND THEFT AUTO. Σκεφτόμουν και το PANDEMONIUM 2 αλλά αποφάσισα ότι ήταν μόνο λόγω NIKKI. Επειδή δεν είμαι experienced gamer, προτιμώ περισσότερο το BROKEN SWORD 2 και το GRAND THEFT AUTO, με μεγαλύτερη προτίμηση στο τελευταίο. Θα ήθελα όμως να κάνω μια εισαγωγή στα adventure games. Τι μου προτείνετε;
Χαμένος στην άβυσσο των video games.

Φιλικά,
Δημήτρης Τσουκανάς

ΥΓ.1: Εγραψα στον υπολογιστή αυτό το γράμμα επειδή φαντάζομαι τι περνάτε με τα χειρόγραφα.
ΥΓ. 2: LARA vs NIKKI: ΣΑΦΩΣ NIKKI!!!

Αγαπητέ Δημήτρη,
Καταρχήν, θα ήθελα να σου ζητήσω συγγνώμη που η λίστα των παιχνιδιών που θέλεις να αποκτήσεις μεγαλώνει. Θα φροντίσουμε να μην ξανασυμβεί! (Πλάκα κάνω και εγώ!) Τον τελευταίο καιρό τα παιχνίδια που κυκλοφορούν έχουν υψηλά standards και πράγματι μας βάζουν σε αρκετές σκέψεις για το πού θα επενδύσουμε τα χρήματά μας. Η φιλοσοφία του "Pixel N.G." είναι να παρουσιάζει εις βάθος όλα τα καινούρια παιχνίδια και να τα βαθμολογεί με τον αντικειμενικότερο τρόπο. Ετσι, γίνεται η επιλογή σας ακόμα πιο εύκολη. Ας έρθουμε τώρα στις απορίες σου.
Τα παιχνίδια που αναφέρεις δεν ανήκουν στην ίδια κατηγορία. Οπως καταλαβαίνεις, καταρχήν πρέπει να αποφασίσεις το επόμενο παιχνίδι που θα αποκτήσεις από ποια κατηγορία θα προέρχεται. Αν θέλεις RPG, θα κατευθυνθείς προς το Final Fantasy VII, αν θέλεις RPG/Adventure προς το Broken Sword 2, αν θέλεις ένα Action/Adventure προς το Tomb Raider 2 και Pandemonium 2 κ.ο.κ. Εφόσον κάνεις την επιλογή αυτή, δεν μένει παρά να ρίξεις μια ματιά στα reviews των προαναφερόμενων παιχνιδιών σε περασμένα τεύχη και να αποφασίσεις.

Το FIFA 98 Ειναι Αισχος!

Αγαπητό "PIXEL N.G.",
Γράφω αυτό το γράμμα για να σε συγχαρώ γιατί μου αρέσει το στιλ του περιοδικού, για να απευθύνω ένα μεγάλο γιατί και κάτι άλλες ερωτησούλες. Αρχίζω, λοιπόν.
α) Συγχαρητήρια γιατί μου αρέσει το στιλ του περιοδικού.
β) ΓΙΑΤΙ βάλατε στο FIFA 98 95% για το Playstation. Πριν από 10 ώρες πήγα να αγοράσω το FIFA 98. Πριν από 9 ώρες το αγόρασα. Πριν από 6 ώρες έπαιξα το πρώτο μου μονό και μου ψιλοάρεσε. Πριν από 2 ώρες έπαιξα το πρώτο μου διπλό. Τώρα γράφω αυτό το γράμμα ενώ ψάχνω ακόμα το σκύλο μου ο οποίος, όταν πέταξα το CD, νόμιζε πως ήταν φρίσμπι και νομίζω ότι ακόμα το ψάχνει. Αμα το βρει και το επιστρέψει θα γίνει σουβλάκι. Πρέπει να ομολογήσω ότι ο ήχος, τα γραφικά και η εισαγωγή είναι καταπληκτικά, όμως:
β1) Ο διαιτητής, καθώς είναι πολύ αυστηρός, έδωσε πέντε φάουλ σε έναν αγώνα όπου έγιναν κοντά στα διακόσια τάκλιν (εγώ και ο φίλος μου δεν χρησιμοποιήσαμε καθόλου το κλέψιμο), από τα οποία τα εκατόν τριάντα περίπου ήταν από πίσω, ενώ τα εκατόν πενήντα στη χειρότερη περίπτωση άφησαν πίσω έναν κατάκοιτο παίκτη.
β2) Τα τάκλιν δεν αποφεύγονται με τίποτα (μόνο άμα ξέρεις ότι ο άλλος θα σου κάνει τάκλιν και πατήσεις το L1 μισό δευτερόλεπτο προτού πατήσει εκείνος το τάκλιν), ενώ έχουν τέτοια ακτίνα που νόμιζα ότι οι παίκτες φοράνε ξυλοπόδαρα.
β3) Προφανώς ο διαιτητής δεν ξέρει τι θα πει οφσάιντ, π.χ. άφησα έναν παίκτη ΜΕΣΑ στη μικρή περιοχή και αφού έκλεψα την μπάλα (με τάκλιν) έκανα επίθεση δίνοντας πάσα στον παίκτη και ο διαιτητής δεν σφύριξε οφσάιντ αλλά γκολ.
β4) Θα συνέχιζα αλλά βαριέμαι.
γ) Συνεχίζω τις μικροερωτησούλες:
γ1) Στο International Superstar Soccer Pro τι θα βάζατε (αναλογικά υπολογίζω γύρω στο 190%) και πότε θα βγει η συνέχειά του;
γ2) Υπάρχει τρόπος να διαλέξω στο διπλό στο Marvel Super Heroes τον Thanos και τον Dr Doom (το κατάφερα τρεις φορές αλλά μετά το κόλπο δεν ξανάπιασε.
γ3) Στο ATEI 98 γράψατε ότι θα βγει το Marvel vs Capcom. Αυτό θα γίνει για τα ηλεκτρονικά ή για το Playstation;
γ4) Είναι αλήθεια πως το FIFA 98 θα είναι το τελευταίο; :-)
γ5) Γίνεται να δημοσιεύσετε έναν οδηγό με τις ειδικές κινήσεις και τα combos του Advanced Dungeons & Dragons: Iron & Blood The Warriors of Ravenloft (είναι των Acclaim, Take 2, TSR και το εγχειρίδιο δίνει τις διευθύνσεις www.westol.com/rickhall και www.westol.com/faketwo/ironblud .html).
γ6) Μεγαλώστε τη στήλη ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ, μην την αφαιρέσετε.
γ7) Αφού το SOUL BLADE ήταν τόσο καλό και είχε τέτοια επιτυχία, γιατί δεν βγαίνει συνέχεια;
γ8) Τέλος, θα ήθελα να αναφερθώ στο θέμα των βίαιων βιντεοπαιχνιδιών όπως το Carmageddon, τα οποία είναι όντως ακατάλληλα για ανηλίκους. Στο πίσω μέρος της συσκευασίας κάθε παιχνιδιού (τουλάχιστον για το Playstation και το PC) υπάρχει ένας πίνακας που λέει για ποιες ηλικίες είναι κατάλληλο το παιχνίδι. Σε ξένες χώρες προτού αγοράσει κάποιος ένα παιχνίδι ο πωλητής ρωτά την ηλικία του χρήστη και αν δεν είναι κατάλληλο για αυτήν την ηλικία δεν του το πουλάει γιατί υπάρχουν νόμοι (νομίζω) που το απαγορεύουν. Στην Ελλάδα δεν υπάρχει κανένας τέτοιος νόμος και πιστεύω πως αν θεσπιστεί δεν θα υπάρχει πρόβλημα με τα "βίαια" παιχνίδια.

Τέλος.

ΥΓ.: Αν βαθμολογήσατε το FIFA 98 με άριστα το 200 ή χωρίς να έχετε παίξει διπλό, ξεχάστε εντελώς το υποερώτημα β.

ΥΓ. 2: Πιστεύω ότι ο καθένας έχει τις δικές του απόψεις, γι' αυτό θα καταλάβω εάν δεν ασπαστείτε τη δική μου όσον αφορά το FIFA 98. Πάντως εγώ θα το θεωρήσω ως περιστασιακό λάθος σε ένα κατά τα άλλα τέλειο περιοδικό.
Γιάννης Μαυρέλος

Αγαπητέ Γιάννη,
Αν κρίνω από το γράμμα σου, το FIFA 98 δεν πρέπει να σου άρεσε! :-)
Λοιπόν, αρχίζουμε:
α) Σε ευχαριστούμε για τα συγχαρητήρια.
β-γ1) Εχω την εντύπωση ότι υπερβάλλεις λίγο στο συγκεκριμένο θέμα. Βέβαια θα πρέπει να σημειώσω εδώ ότι ίσως έχουμε διαφορετικές απόψεις για το τι κάνει ένα παιχνίδι ποδοσφαίρου καλό. Και εγώ και ο συντάκτης του συγκεκριμένου review παίξαμε αρκετές ώρες διπλό, καθώς ήταν ευκαιρία να θυμηθούμε τις παλιές και ένδοξες μέρες του Kick Off. Απλά ήταν ένα από τα καλύτερα παιχνίδια ποδοσφαίρου που έχουμε παίξει. Και εμείς πάντα έχουμε το διαιτητή στο "strict", για να το χαιρόμαστε! Οπως όλοι οι αναγνώστες μας θα έχουν δει, οι βαθμολογίες μας έχουν μεγάλο εύρος και σχεδόν πάντα διευκρινίζουμε ξεκάθαρα αν κάποιο παιχνίδι αξίζει τα λεφτά. Δεν έχουμε απολύτως κανένα πρόβλημα να το κάνουμε αυτό. Ως gamers την έχουμε πατήσει αρκετές φορές με παιχνίδια που είναι μάπα και μας τα έχουν "σερβίρει" για καλά. Ως "Pixel N.G." πάντα προσέχουμε τα reviews που κάνουμε. Το μόνο σίγουρο είναι ότι το FIFA 98 δεν είναι μάπα, αλλά είναι το καλύτερο παιχνίδι ποδοσφαίρου για Playstation μετά το ISS Pro.
γ2, γ5) Να ρίχνεις μια ματιά στα Hints και Tips και θα το μάθεις σύντομα.
γ3) Η ATEI 98 αφορούσε σε coin-op παιχνίδια και μόνο.
γ4) Οπως έχει ανακοινώσει η EA, το FIFA θα είναι το τελευταίο.
γ6) Η στήλη "Ερευνά Αγοράς" θα επανέλθει, μόλις συγκεντρωθεί ικανός αριθμός περιφερειακών. Δεν θα θέλαμε να σας παρουσιάζουμε τα ίδια θέματα κάθε μήνα.
ΥΓ. 2: Περιμένουμε και τις δικές σας απόψεις για το PSX FIFA 98. Σας υποσχόμαστε να τις δημοσιεύσουμε όλες.

ΤΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ GOLDENEYE, ΠΑΡΑΚΑΛΩ

Αγαπητό "Pixel",
Με λένε Γρηγόρη και έχω Nintendo 64. Εχω δυσκολία να βρω λύσεις και κώδικες. Πρέπει να πω την αλήθεια, πως είδα το περιοδικό σας σε ένα περιπτεράκι στην Ερεσό. Πριν αγοράσω το περιοδικό σου αγόραζα το "GamePro", νόμιζα πως ήταν το καλύτερο περιοδικό για video games και ήμουν λάθος, γιατί το "Pixel" είναι το καλύτερο. Εως πριν από τέσσερις μέρες είχα ψάξει για λύσεις και κωδικούς για τα παιχνίδια Clayfighter 63 1/3, GoldenEye 007 και Top Gear Rally. Για αυτό όταν είδα το περιοδικό σου, το τεύχος 137, το άρπαξα και το πλήρωσα αμέσως. Οταν πήγα σπίτι το διάβασα αμέσως και ΞΑΦΝΙΚΑ είχα κωδικούς και λύσεις για τα δύο από τα έξι παιχνίδια του. Για αυτό αναρωτιόμουν αν έχεις βάλει κωδικούς ή λύσεις στο περιοδικό σου για τα παιχνίδια GoldenEye, Diddy Kong Racing, MK Mythologies: Sub-Zero για N64. Αν δεν έχετε δημοσιεύσει λύσεις για τα προηγούμενα παιχνίδια, τότε σε παρακαλώ να τα βάλεις σε επόμενα τεύχη σου.
"Pixel" Ναι, "GamePro" Οχι
Από το φίλο σου
Γρηγόρη Δαραμάρα
Ερεσός, Μυτιλήνη

Αγαπητέ Γρηγόρη,
Στο τεύχος 136 υπήρχαν κωδικοί για το Diddy Kong Racing. Θα ήθελα να σε διαβεβαιώσω ότι θα υπάρξουν πλήρεις λύσεις για τα Golden Eye και DKR σε επόμενα τεύχη.

ΘΑ ΓΔΥΘΕΙ, ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, Η LARA;

Αγαπητό "Pixel N.G.",
Είμαι ένας 26χρονος που έχει στην κατοχή του ένα PSX. Εχω πολλά παιχνίδια δράσης. Οταν όμως άκουσα για το Tomb Raider 2 και ότι η Lara Croft εμφανίζεται γυμνή, πήγα αμέσως και το πήρα. Βέβαια δεν το πήρα μόνο για αυτό, αλλά και επειδή έχω και το Tomb Raider και μου αρέσουν τα παιχνίδια δράσης. Τώρα αυτό που θα ήθελα να ρωτήσω είναι αν η Lara στο TR2 μπορεί να εμφανιστεί γυμνή. Θα ήθελα να μου απαντήσετε με ειλικρίνεια και αν θα δημοσιεύσεις ποτέ τον κωδικό αυτόν.
Με εκτίμηση,
Γιώργος
(μέσω e-mail)

ΥΓ.: Θα ήθελα να δημοσιεύσεις αυτό το γράμμα.

Αγαπητέ Γιώργο,
Πίστεψέ με, αν είχαμε κάποιο κωδικό που θα ξεφόρτωνε τη Lara από τα περιττά -κατ' εμέ- ρούχα της :-) θα τον είχαμε δημοσιεύσει. Η Eidos, αν και έχει αρνηθεί ότι υπάρχει κάποιος τέτοιος κωδικός, έχει αφήσει έως ένα σημείο να αιωρείται η απορία, για καθαρά λόγους marketing. Ομως η ελπίδα πεθαίνει τελευταία!

STUPID FRIEND

Αγαπητό "Pixel",
Θα ήθελα να ρωτήσω τη γνώμη σου για κάτι το οποίο ανέφερε ένας φίλος μου. Εχω έναν ηλίθιο φίλο, που νομίζει ότι τα PCs έχουν καλύτερα παιχνίδια από τις κονσόλες νέας γενιάς. Σε ρωτάω, είναι αυτό δυνατόν; Πώς μπορεί ένα PC να έχει καλύτερα παιχνίδια από τα: Tekken 2, Final Fantasy 7, Sega Rally, V-Rally, Crash Bandicoot 2, Virtua Fighter 2, Resident Evil 2, NBA in the Zone 2, Mario 64, Mace, Doom 64, GoldenEye 64... Σε παρακαλώ, δώσε μου μια απάντηση.
Νίκος Καραβιάς
(μέσω e-mail)

(Σημ.: Θα ήθελα να αναφέρω ότι το e-mail ήταν στα αγγλικά, αλλά το μεταφράσαμε γιατί αγγίζει ένα μεγάλο θέμα.)

Φίλε Νίκο,
Εχω συμμετάσχει σε πολλές συζητήσεις και αψιμαχίες με PC users, που καυχιόνταν για τα παιχνίδια τους. Εγώ προσωπικά ποτέ δεν είχα PC, ενώ έχω μεγαλώσει παίζοντας στα "ουφάδικα" και με κονσόλες.
Τα PCs ΔΕΝ είχαν σχεδιαστεί για να παίζουν παιχνίδια. Με τον καιρό οι εταιρίες PC, βλέποντας ότι η αγορά των game consoles μεγαλώνει, με ειδικές 3D κάρτες και παιχνίδια όπως το Doom, το Quake και φυσικά με τα πολύ καλά adventures και παιχνίδια στρατηγικής, αποφάσισαν να λανσάρουν τα PCs ως τη νέα γενιά παιχνιδομηχανών. Ομως ο ανυποψίαστος gamer, που θέλει να παίξει ένα παιχνίδι που είδε σε ένα περιοδικό για PC, μόλις πάει στο κατάστημα να αγοράσει ένα μηχάνημα θα πάθει σοκ: Θα πρέπει να πληρώσει γύρω στο μισό εκατομμύριο για να παίξει Quake. Το δεύτερο σοκ θα το πάθει μόλις πάει σπίτι, εγκαταστήσει το παιχνίδι, και τα Windows 98 αρχίσουν να βγάζουν διάφορα παράξενα μηνύματα. Αφήστε δε το γεγονός ότι κάθε 12 μήνες πρέπει να επενδύει τουλάχιστον 100.000 δρχ. για αναβαθμίσεις. Σίγουρα τα PCs έχουν πλέον αξιόλογα παιχνίδια, αλλά ΠΟΤΕ δεν μπορούν να συγκριθούν με το μικρό κόστος, την ευκολία χρήσης των game consoles και τα 3D παιχνίδια των τελευταίων. Περιμένουμε και τις δικές σας απόψεις.

PSX VS AMIGA

Αγαπητοί Pixel-όβιοι, σας χαιρετώ!
Είμαι ένας ευτυχής κάτοχος του θαυμαστού μηχανήματος της Sony Playstation. Διαβάζω το περιοδικό σου από καιρό και σε θαυμάζω. Ας μπω όμως κατευθείαν στο ψητό: Εχω ένα φίλο που είναι (όπως και εσείς) Amiga Maniac. Εδώ και καιρό μου τσαμπουνάει ότι η Amiga έχει πιο πολλά και πιο καλά παιχνίδια από ό,τι οι κονσόλες νέας γενιάς - συγκεκριμένα από το Playstation. Θέλω να μου απαντήσετε με σαφήνεια: Είναι δυνατόν; Ενα μηχάνημα σχεδόν νεκρό είναι δυνατόν να έχει παιχνίδια καλύτερα από μερικά όπως τα Tekken 2, Resident Evil, Crash bandicoot 2 κ.ά.;
Νίκος Playstation
(μέσω e-mail)

Αγαπητέ Νίκο,
Καταρχήν, θα ήθελα να διευκρινίσω πως το "Pixel N.G." δεν έχει καμιά σχέση με το παλαιό "Pixel", που υποστήριζε πολλές υπολογιστικές πλατφόρμες και κονσόλες.
Η Amiga δυστυχώς δεν αναβαθμίστηκε τότε που έπρεπε. Επίσης το CD32, που ήταν ή πρώτη 32bit κονσόλα, δεν υποστηρίχθηκε από τις εταιρίες software. Αν αυτό είχε γίνει, σήμερα τα πράγματα θα ήταν διαφορετικά. Φυσικά σήμερα δεν υπάρχει καμιά σύγκριση ανάμεσα στα παιχνίδια του Playstation και της Amiga. Τα PSX games είναι δύο κλάσεις παραπάνω. Αξίζει να αναφερθεί όμως ότι τους τελευταίους μήνες παιχνίδια όπως το Quake και Myst έχουν κάνει την εμφάνισή τους στο χώρο της Amiga.

NINT

ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ ΠΑΚΕΤΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

1. ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ
NINTENDO 64

+

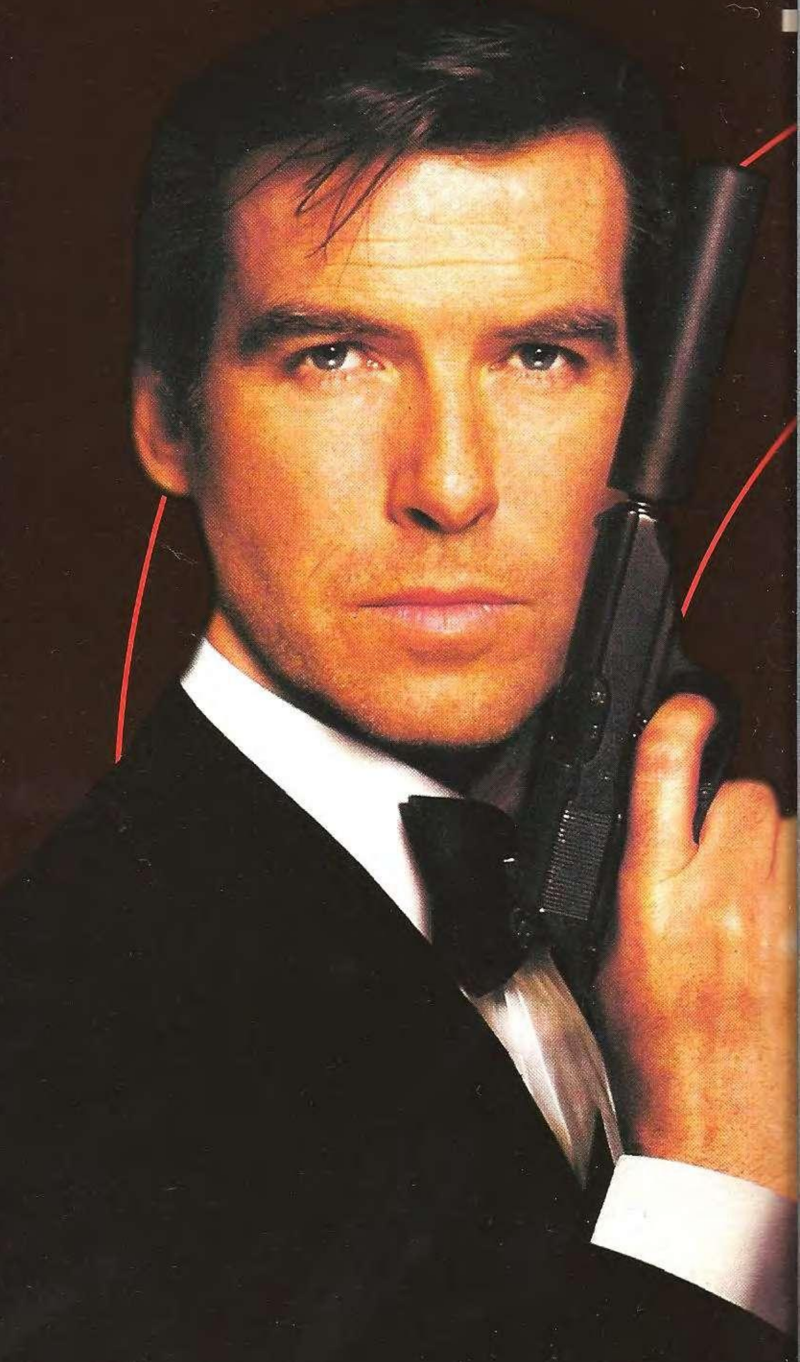
2. ΕΝΑ **ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ**
NINTENDO 64

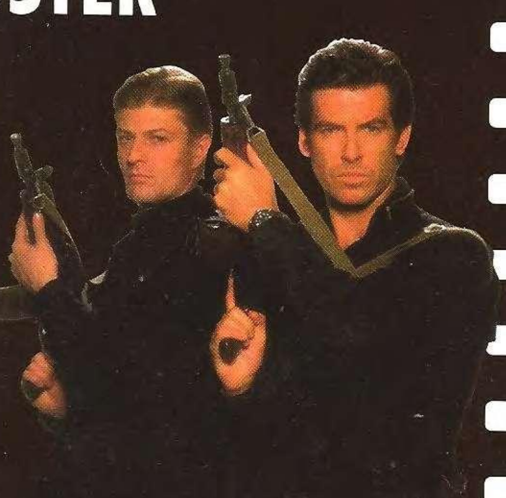
+

3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ
GOLDENEYE 007

+

4. ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ
POSTER








NDO 64
GOLDENEYE 007
Το πιο εκρηκτικό πακέτο
της χρονιάς.
Στην πιο εκρηκτική τιμή!
NINTENDO 64
+ GOLDENEYE 007
Η ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:
1. ΜΙΑ ΚΟΝΣΟΛΑ NINTENDO 64
+
2. ΕΝΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ NINTENDO 64
+
3. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ GOLDENEYE 007
+
4. ΕΝΑ ΑΠΙΘΑΝΟ POSTER
NORTEC
ΕΚΡΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ ΜΟΝΟ 69.900 ΔΡΧ.
NINTENDO 64
NINTENDO 64
GOLDENEYE 007
PAL VERSION
Nintendo
+
ΕΚΡΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΜΟΝΟ 69.900 ΔΡΧ.

Η HASBRO ΑΓΟΡΑΖΕΙ ΤΗΝ ATARI!

Ολοι γνωρίζουμε τον πιο παλιό "παίκτη" στο χώρο των video games, την Atari, η οποία όμως τα τελευταία χρόνια αντιμετωπίζει σημαντικές δυσκολίες στην επιβίωσή της στην αγορά. Η τελευταία προσπάθειά της, η Jaguar, αν και ξεκίνησε δυνατά, απέτυχε παταγωδώς. Επειτα από λίγο καιρό η εταιρία πλησίασε πολύ κοντά στη χρεοκοπία και πέρασε από πολλά χέρια. Ετσι, έφθασε στο σημείο ακόμα και η JTS, έπειτα από μία 18μηνη προσπάθεια ανάκαμψης, να ακολουθήσει το παράδειγμα των άλλων, κόβοντας κάθε δεσμό με την Atari και πουλώντας το μερίδιό της στη Hasbro. Η εν λόγω προσπάθεια προφανώς δεν απέδωσε, κυρίως εξαιτίας του ότι στράφηκε αλλού η προσοχή της Atari.
Πρόσφατα μάλιστα εμφανίστηκαν τα τελευταία μάλλον παιχνίδια που θα κυκλοφορήσει η εταιρία στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Ετσι, στις 13 Φεβρουαρίου η JTS παρέδωσε ό,τι της ανήκε από την Atari στη Hasbro. Τώρα αναμένουμε με περιέργεια να δούμε πώς θα εξελιχθούν τα πράγματα.

MAD STORE
Central Game Shop

Ενα ακόμα κατάστημα προστέθηκε στο χώρο των video games. Το όνομα αυτού "MAD STORE" και λειτουργεί εδώ και επτά μήνες. Αψογη εξυπηρέτηση, όλοι οι νέοι τίτλοι και αρκετά περιφερειακά υπόσχονται ώρες διασκέδασης. Εσείς δεν έχετε παρά να το επισκεφτείτε στην οδό Πατησίων 364 και Ματσούκα 6 ή να τηλεφωνήσετε στο 2236967.



KATANA
Αλλη μια ματιά!

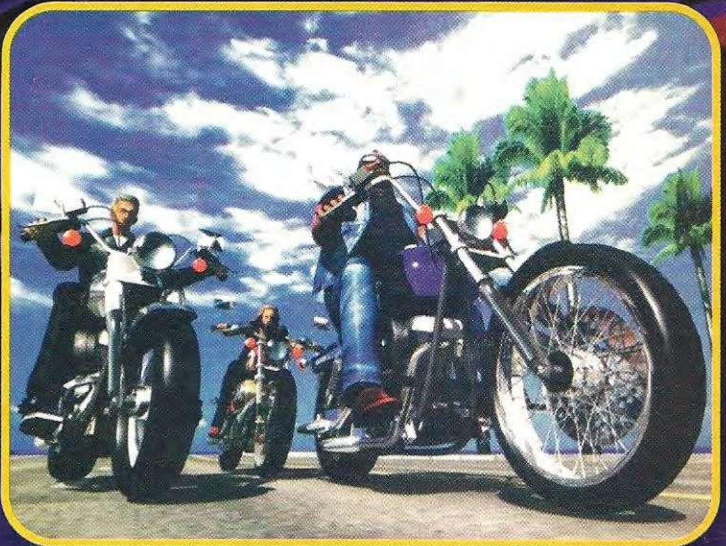
Επιτέλους, ήρθαν στη δημοσιότητα νέες πληροφορίες σχετικές με την επόμενη κονσόλα της Sega και συγκεκριμένα για το χειριστήριο, ένα από τα πιο επαναστατικά τμήματα του μηχανήματος.
Σύμφωνα με μαρτυρίες ατόμων που βρίσκονται κοντά στο μηχάνημα στην Ιαπωνία, το χειριστήριο θα διαθέτει έναν αναλογικό μοχλό στην αριστερή μεριά και πλήκτρα στη δεξιά. Παραμένει άγνωστο το αν θα υπάρχει ο κλασικός σταυρός, καθώς δεν έχει ληφθεί ακόμη η ανάλογη απόφαση. Ωστόσο αν τελικά προστεθεί, θα είναι κατά πάσα πιθανότητα κάτω από το μοχλό. Επίσης το χειριστήριο θα δέχεται μνήμες των 256Κ.
Το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του χειριστηρίου, όμως, θα είναι η μικρή οθόνη υγρών κρυστάλλων, με τη χρήση της οποίας ο παίκτης θα μπορεί -μεταξύ άλλων- να παρατηρεί την κατάσταση της υπάρχουσας μνήμης. Σε γενικές γραμμές, ο χρήστης θα μπορεί να χρησιμοποιεί την οθόνη όπως επιθυμεί, αποκτώντας έτσι, για παράδειγμα, τη δυνατότητα να επιλέγει μυστικά τις τακτικές που θα ακολουθεί σε έναν αγώνα εναντίον κάποιου άλλου ή ακόμα και να επιλέγει εύκολα κινήσεις σε παιχνίδια μάχης. Ωστόσο η οθόνη υγρών κρυστάλλων ως ιδέα δεν εφαρμόζεται για πρώτη φορά στη συγκεκριμένη κονσόλα καθώς έχει υλοποιηθεί ήδη στο Nintendo 64.
Επίσης, όπως ίσως έχετε ήδη πληροφορηθεί, οι κατασκευαστές παιχνιδιών θα μπορούν να επιλέγουν πάνω σε ποιο λειτουργικό θα αναπτύσσουν τους τίτλους τους. Η Microsoft θα διαθέσει μία ειδική έκδοση των Windows CE 2, γνωστή ως Dragon, η οποία θα ενσωματώνει μία ειδική έκδοση του DirectX 5. Ταυτόχρονα η Sega θα διαθέσει τη δική της εναλλακτική λύση, ένα λειτουργικό που θα δίνει σαφώς πιο άμεσο έλεγχο επί της μηχανής, ενώ ταυτόχρονα θα είναι και πιο δύσκολο να χρησιμοποιηθεί. Το εν λόγω λειτουργικό θα ονομάζεται Atlas και θα περιέχει τη νέα βιβλιοθήκη γραφικών της Sega ονόματι Ninja. Τα πρώτα πακέτα ανάπτυξης για το Dragon θα σταλούν στους κατασκευαστές στα τέλη Ιανουαρίου, ενώ για το Atlas οι πρώτες αποστολές θα γίνουν τον Μάρτιο. Είναι επίσης γνωστό ότι η επεξεργαστική δύναμη του Katana, που προέρχεται από συστήματα της PowerVR, θα είναι ανώτερη από την αντίστοιχη που διαθέτει η εταιρία για PCs.
Οπως ίσως φανταστήκατε, αυτή η στρατηγική των δύο λειτουργικών συστημάτων έχει αναστατώσει πολύ τους κατασκευαστές παιχνιδιών. Οι ανησυχίες επικεντρώνονται στην πιθανότητα κατά την οποία ενώ ένα παιχνίδι αναπτύσσεται στη μία πλατφόρμα, το άλλο λειτουργικό να αναβαθμίζεται προτού καν το δικό τους παιχνίδι έχει ολοκληρωθεί. Πολλοί επίσης ίσως να υποθέσετε ότι η ανάπτυξη παιχνιδιών πάνω στο λειτουργικό της Microsoft είναι πολύ εύκολη υπόθεση. Θεωρητικά η ύπαρξή του και μόνο θα επιτρέπει τη γρήγορη μεταφορά τίτλων από το PC. Το Dragon, σύμφωνα με τις πιο αισιόδοξες προβλέψεις, θα καταλαμβάνει τουλάχιστον 1,3MB από τα διαθέσιμα 8MB μνήμης που θα έχει το σύστημα. Η Sega όμως δεν έχει καταλήξει σίγουρα για το εάν, τελικά, θα βγάλει στην αγορά το Katana με 8MB ή 16MB μνήμης, υπό την προϋπόθεση βέβαια ότι θα μπορέσει να εξοικονομήσει από αλλού το επιπλέον κόστος. Αν όντως εισαχθεί τελικά η διπλάσια μνήμη, είναι μάλλον βέβαιο ότι οι κατασκευαστές θα προτιμήσουν το λειτουργικό της Sega. Οι μόνες διαφωνίες πλέον αφορούν στο πώς θα προσεγγίζεται ο προγραμματισμός του Katana. Αλλοι προτείνουν να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στο DirectX, ενώ άλλοι να ακολουθηθεί η πρόταση της PowerVR που επικεντρώνει στο ίδιο το hardware. Ακόμη επικρατεί ασυνεννοησία μεταξύ Sega, Microsoft και PowerVR και μάλλον οι κατασκευαστές θα πληρώσουν τη νύφη. Περίεργως όμως όλοι εμφανίζονται πολύ αισιόδοξοι όσον αφορά στο Katana.

Η SEGA
ΒΓΑΖΕΙ ΝΕΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ



Είμαστε σίγουροι ότι αρκετοί από εσάς θα έχετε απολαύσει κατά καιρούς τα αριστουργήματα της Sega στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Ποιος δεν έχει θαυμάσει τουλάχιστον μία φορά τα απίστευτα γραφικά του Virtua Fighter 3 ή του LeMans 24; Τα συγκεκριμένα παιχνίδια και μερικά ακόμα είναι βασισμένα στο γνωστό σύστημα Model 3, ένα σετ επεξεργαστών κατασκευασμένο από την ίδια την εταιρία, ικανό να παράγει εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο στην οθόνη του ηλεκτρονικού, συνδυασμένα βέβαια με φοβερά ειδικά εφέ. Οπως κάθε φορά, λοιπόν, έτσι και τώρα τα δύο νέα παιχνίδια της εταιρίας αναμένεται να τραβήξουν την προσοχή. Ο λόγος για το Sega Rally 2, το οποίο είναι συνέχεια του γνωστού -και όχι τόσο επιτυχημένου- αγωνιστικού, και το Harley Davidson & L.A. Riders. Το Sega Rally 2, σύμφωνα με την εταιρία, περιλαμβάνει πολλές βελτιώσεις, με πιο σημαντικές τις αλλαγές στα γραφικά. Το παιχνίδι δεν τρέχει πλέον σε Model 2 αλλά σε Model 3. Επιπλέον έχουν προστεθεί νέες λεπτομέρειες που συμβάλλουν στο να γίνεται πιο πιστευτό το περιβάλλον όπου εξελίσσεται το παιχνίδι. Για παράδειγμα, όχι μόνο υπάρχουν δίπλα στους δρόμους θεατές, αλλά τρέχουν να σωθούν αν ξεφύγετε από την πορεία σας. Ο άλλος τίτλος -όπως είναι εμφανές- αναφέρεται στις θρυλικές μηχανές. Η ιδέα είναι αρκετά πρωτότυπη. Το παιχνίδι σάς τοποθετεί μέσα σε μία πόλη κι εσείς πρέπει να φτάσετε σε ένα άλλο σημείο που ορίζεται τυχαία από το παιχνίδι. Αυτό θα το κάνετε, φυσικά, καβάλα σε μία από τις Harley που σας προσφέρει το παιχνίδι, ξεπερνώντας διάφορα εμπόδια, όπως κίνηση στους δρόμους, μέχρι να φτάσετε στον προορισμό σας.







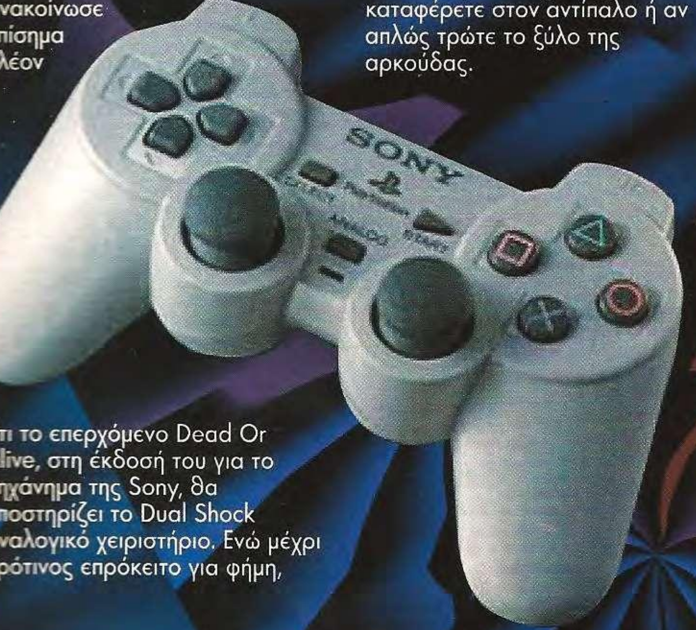
Πείτε μας τη γνώμη σας *και κερδίστε!*



Το "Pixel N.G." ενδιαφέρεται για τις ανάγκες και τη γνώμη των αναγνωστών του, προσπαθεία του να βελτιώνεται. Ετσι, αυτόν το μήνα θέλουμε να σας υποβάλουμε εμείς μερικές ερωτήσεις. Μαζί με το κουπόνι συνδρομής, λοιπόν, θα βρείτε κι ένα πολύ απλό ερωτηματολόγιο, στο οποίο θέλουμε να απαντήσετε. Στέλνοντας τις απαντήσεις σας στη διεύθυνση του περιοδικού, δέκα από εσάς θα κερδίσετε από μία ετήσια συνδρομή στο αγαπημένο σας "Pixel".

ΜΑ, ΓΙΑΤΙ ΚΟΥΝΙΕΤΑΙ;

Να και κάτι που θα χαροποιήσει τους προχωρημένους -και μη- οπαδούς του Playstation. Η Tecmo ανακοίνωσε επίσημα πλέον



ότι το επερχόμενο Dead Or Alive, στη έκδοσή του για το μηχάνημα της Sony, θα υποστηρίζει το Dual Shock αναλογικό χειριστήριο. Ενώ μέχρι πρότινος επρόκειτο για φήμη, τώρα είναι βέβαιο ότι θα μπορείτε πλέον να νιώθετε διάφορων ειδών κραδασμούς ανάλογα με το τι χτύπημα καταφέρετε στον αντίπαλο ή αν απλώς τρώτε το ξύλο της αρκούδας.

PLAYSTATION 2

Σύμφωνα με φήμες που κυκλοφορούν για τη μελλοντική κονσόλα της Sony, το Playstation 2 θα είναι συμβατό με τα υπάρχοντα παιχνίδια. Με άλλα λόγια, οι τίτλοι που είναι διαθέσιμοι σήμερα για το PlayStation που όλοι γνωρίζουμε θα μπορούν να παιχτούν και στην επόμενη κονσόλα.
Επαναλαμβάνουμε ότι πρόκειται για ανεπιβεβαίωτες πληροφορίες, ωστόσο είναι γεγονός ότι κάτι τέτοιο θα βόλευε πάρα πολύ. Ετσι, οι κάτοχοι του τωρινού μηχανήματος δεν θα χρειαστεί να αποχαιρετήσουν τα παλιά παιχνίδια τους, ενώ δεν θα αναγκαστούν να μείνουν έξω από τις εξελίξεις του Playstation για όσο καιρό ακόμη θα υπάρχει.
Από την άλλη όμως η Sony δεν έχει βρεθεί σε παρόμοια κατάσταση στο παρελθόν, δηλαδή σε περίοδο μετάβασης από τη μία παιχνιδομηχανή στην επόμενη. Ετσι, οι "παλιοί" της αγοράς υποστηρίζουν ότι η περίοδος κατά την οποία ένα μηχάνημα περνά από την παλιά γενιά στην καινούρια είναι η πιο ευαίσθητη μετά την αρχική εισαγωγή του στην αγορά. Ισως να θυμάστε ότι η Nintendo έχασε ένα μεγάλο μέρος της αγοράς που κατείχε όταν πέρασε από το NES στο Super NES. Ενα άλλο μεγάλο πρόβλημα αφορά στο γεγονός ότι όταν ένα νέο μηχάνημα διατηρεί δεσμούς με τον πρόγονό του, αυτό συνήθως σημαίνει συμβιβασμούς στην τεχνολογία. Με άλλα λόγια, παλιές ιδέες διατηρούνται εις βάρος των νέων. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα συμβεί αυτό στην περίπτωση του Playstation 2.



ΑΛΛΑΓΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ACCLAIM

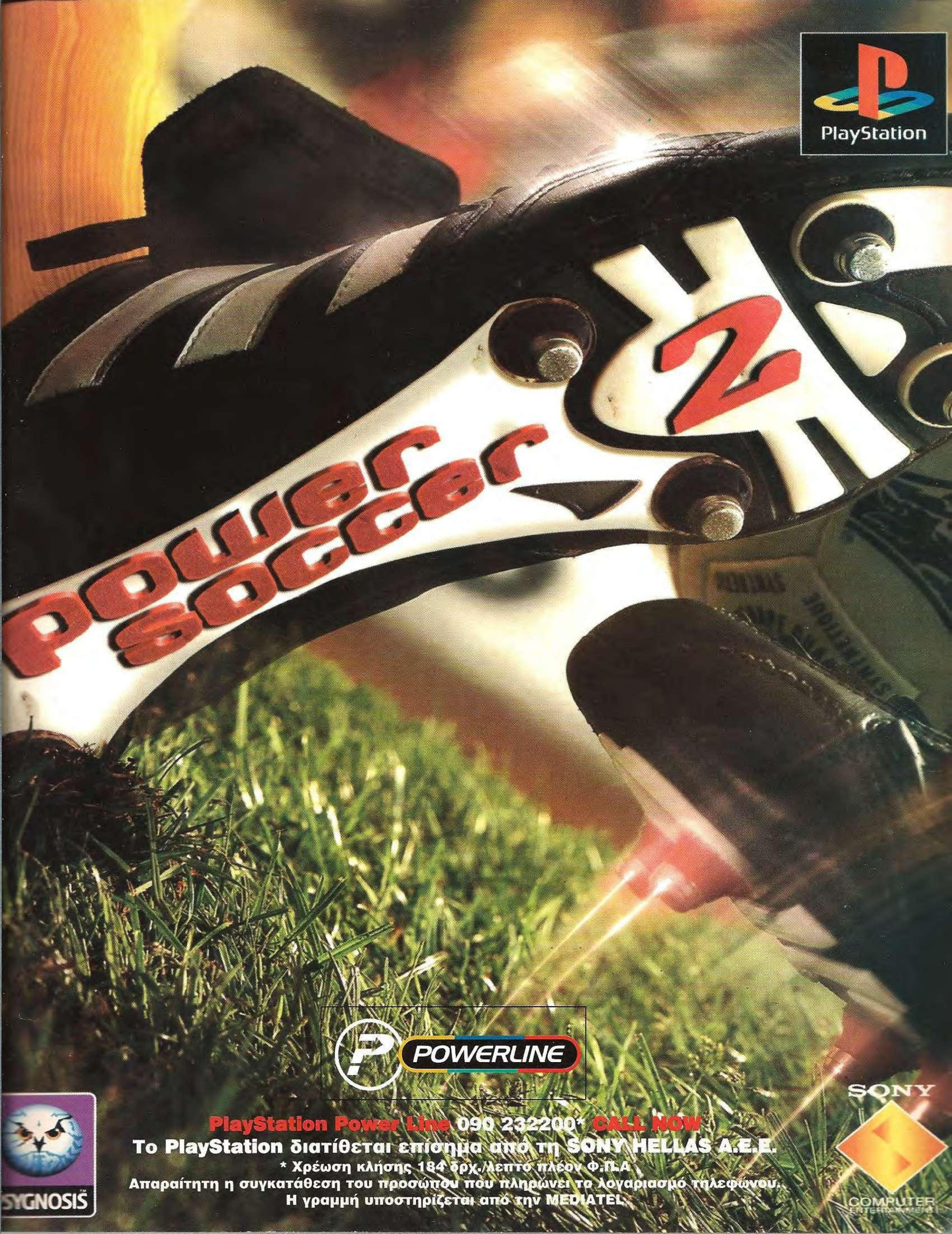
Οχι, δεν έκλεισε η εταιρία, μην ανησυχείτε. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι όλα είναι μέλι γάλα, αφού στην Acclaim αποφάσισαν να κλείσουν το τμήμα που ασχολείτο με την παραγωγή ηλεκτρονικών. Ετσι, οι άνθρωποι που δημιούργησαν παιχνίδια όπως το NBA Jam Extreme θα διασκορπιστούν σε άλλους τομείς. Οι υπεύθυνοι υποστηρίζουν ότι θέλουν να επικεντρώσουν όλες τις προσπάθειές τους στην ανάπτυξη προϊόντων και τίτλων για τις αγαπημένες μας κονσόλες. Τι να πει κανείς...

ΚΑΙΡΟΣ ΗΤΑΝ!

Το φθινόπωρο οι οπαδοί του Gameboy θα αποκτήσουν και νέο κομμάτι στη συλλογή τους. Κατά καιρούς η εταιρία έχει παρουσιάσει διάφορες εκδόσεις του ίδιου μηχανήματος, ωστόσο όλες περιείχαν ασήμαντες αλλαγές, κυρίως ως προς την εμφάνιση. Αυτήν τη φορά όμως τα πράγματα αλλάζουν. Είναι πλέον γεγονός ότι θα βγει έγχρωμο Gameboy, κάνοντας έτσι ένα βήμα προόδου. Εχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν στο συγκεκριμένο μηχάνημα. Τώρα όμως έχουμε περισσότερες πληροφορίες κι έτσι θα σας δώσουμε μία πληρέστερη εικόνα. Το "νεογέννητο" της Nintendo, λοιπόν, θα μπορεί να εμφανίζει ταυτόχρονα 56 χρώματα από ένα σύνολο 32.000. Επιπλέον, η έκδοση αυτή θα είναι μικρότερη σε μέγεθος από την τρέχουσα Gameboy Pocket και θα επιδεικνύει νέα ειδική τεχνολογία που θα επιτρέπει να εμφανίζονται πολύ ζωντανά τα χρώματα σε έναν νέο τύπο οθόνης.
Για όσους ανησυχούν, το Color Gameboy θα είναι πλήρως συμβατό με όλους τους υπάρχοντες τίτλους για το ασπρόμαυρο "αδελφάκι" του, αλλά ακόμα και γι' αυτούς θα υπάρχει η δυνατότητα να ξεφύγουν από το σύνηθες ασπρόμαυρο περιβάλλον και να δώσουν μία από τις δέκα αποχρώσεις στα γραφικά.
Υπάρχουν φυσικά αυτοί που φοβούνται ότι το η κυκλοφορία του Color Gameboy δεν είναι τίποτα παραπάνω από μία προσπάθεια της Nintendo να αποσπάσει την προσοχή από το γεγονός ότι αδυνατεί να παρουσιάσει στην ώρα του το 64DD για το Nintendo 64. Αν όμως καταφέρει να κυκλοφορήσει και τα δύο μηχανήματα όπως υποσχέθηκε, είναι πολύ πιθανό να είναι ο απόλυτος κυρίαρχος αυτήν τη χρονιά.

Η NINTENDO ΣΤΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ

Ακολουθώντας την παράδοση των PCs (με το ArcadePC), της Sega (με το σύστημα Titan) και της Sony (με το System 11), η Nintendo προσπαθεί να συγκεντρώσει την προσοχή γύρω από τη δική της πρόταση, το ALECK 64. Το αν θα ενδιαφερθούν οι κατασκευαστές είναι άλλο θέμα, καθώς είναι ακόμα αμφίβολη η αξιοπιστία της Nintendo στον τομέα των ηλεκτρονικών.


PlayStation
power soccer 2
POWERLINE
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α.
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL.
PSYGNOSIS
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

ΟΙ ΜΕΓΑΛΟΙ ΑΠΟΔΗΜΟΥΝ

Ο αρχιπρογραμματιστής της Iguana Entertainment Rob Cohen αποχώρησε από την εταιρία. Πριν από την αποχώρησή του είχε ηγηθεί της κατασκευής της απίστευτης μηχανής του Turok και, πιο πρόσφατα, είχε ασχοληθεί εντατικά με τη βελτίωσή της για το Turok 2. Ο άνθρωπος αυτός λοιπόν άφησε πρόσφατα την Iguana και ίδρυσε μία δική του εταιρία, ονόματι Edge of Reality. Η εν λόγω εταιρία θα έχει στο δυναμικό της κι άλλους εξαιρετικούς επαγγελματίες του χώρου του προγραμματισμού, της τέχνης και του σχεδιασμού. Το μέλλον της ίσως μάλιστα αποδειχθεί λαμπρό καθώς ήδη έχει γίνει συμφωνία να αναπτύσσει τίτλους για έναν, άγνωστο μέχρι αυτήν τη στιγμή, εκδότη.

ΣΚΟΥΡΑΙΝΟΥΝ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ

Η Electronic Arts ανακοίνωσε ότι πρόκειται να τερματίσει κάθε είδους ανάπτυξη, μελλοντική ή τρέχουσα, της άτυχης κονσόλας. Επιπλέον στην Αμερική ή και στην Αγγλία τα καταστήματα άρχισαν να μειώνουν σημαντικά την τιμή της, ενώ ήδη είναι διαθέσιμα παιχνίδια σε εξευτελιστικές τιμές.

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΗΝ THQ





Δύο νέα παιχνίδια αναμένεται να παρουσιάσει η THQ μέσα στο 1998. Το πρώτο από αυτά ονομάζεται Rugrats και θα κυκλοφορήσει για Playstation και GameBoy τον Νοέμβριο, ενώ η έκδοση για Nintendo 64 θα καθυστερήσει κάπως. Το Rugrats είναι μια προσαρμογή ενός τηλεοπτικού προγράμματος και θα ανήκει στην κατηγορία των 3D adventure games. Το δεύτερο παιχνίδι της THQ θα ονομάζεται Dead Unity, θα κυκλοφορήσει για το Playstation τον Σεπτέμβριο (αν όλα πάνε καλά) και θα είναι πιο βίαιο από το πρώτο. Πρόκειται για ένα 3D action game στο οποίο ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει περισσότερους από 30 διαφορετικούς εχθρούς. Το όνομα του χαρακτήρα που ελέγχετε στο παιχνίδι είναι "Works" και πρόκειται για ένα βελτιωμένο ανθρωποειδές με άγνωστο παρελθόν. Δεν ακούγεται καθόλου άσχημα...



ΤΟ ΝΙΩΘΕΤΕ;





Ναι, είναι γεγονός. Οι κάτοχοι Playstation μπορούν πλέον να ισχυρίζονται άνετα ότι ζουν στον κόσμο του Lawnmower Man με τη virtual reality στο φόρτε της. Όσο περίεργο κι αν σας φαίνεται, το joypad υψηλής τεχνολογίας της αμερικανικής εταιρίας Reality Quest φοριέται αντί να κρατιέται στο χέρι. Τα κουμπιά είναι στις άκρες των δαχτύλων και η κίνηση ελέγχεται από τις στροφές του καρπού. Βέβαια όλα αυτά είναι εντυπωσιακά, ωστόσο είναι πρακτικό αυτό το στιλ παιξίματος; Για να δούμε...

Need For Speed 3 - Όλα ξεκίνησαν πολύ ωραία, επιτρέποντας τον απόλυτο έλεγχο με απαλές κινήσεις του καρπού. Σύντομα όμως το χέρι μούδιασε και άρχισε να πονά. Αίσχος.

Street Fighter EX - Και τώρα η σειρά ενός beat'em up. Ίσως να περιμένατε το γάντι να τα πάει άψογα. Πλάκα μας κάνετε; Δοκιμάστε να βγάλετε ένα fireball χωρίς να πάθετε κάταγμα και μετά τα λέμε. Πολύ επίπονο και καθόλου πρακτικό.

Crash 2 - Δυστυχώς και εδώ μία από τα ίδια. Μόλις για τριάντα δευτερόλεπτα καταφέραμε να παίξουμε και μετά ο καρπός άρχισε να πονά λες και βλέπαμε Baywatch. Ξεφτίλα!

ΔΟΥΛΕΙΑ - ΚΑΙ ΛΕΦΤΑ - ΜΕ ΟΥΡΑ

Η Capcom έχει "φορτωθεί" πάρα πολύ αυτές τις μέρες. Μετά την εισαγωγή του Resident Evil 2 στην αγορά, με πιο πρόσφατη αυτήν της Αμερικής, το παιχνίδι κυριολεκτικά "σπάει τα ταμεία". Ενδεικτικά μόνο αναφέρουμε ότι οι πωλήσεις του παιχνιδιού την πρώτη εβδομάδα κυκλοφορίας του έφθασαν τις 700.000 στις Ηνωμένες Πολιτείες και το 1.800.000 στην Ιαπωνία!! Επίσης, αρχίζει να φουντώνει το ενδιαφέρον σχετικά με τον επερχόμενο τίτλο της ονόματι X-Men vs Streetfighter, ο οποίος αποτελεί συνέχεια του ομώνυμου που κυκλοφορεί εδώ και αρκετό καιρό στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Έφθασε, λοιπόν, ο καιρός κι αυτό το beat'em up να βγει στο Playstation και να κάνει θραύση.
Ακόμη ένας τίτλος που βρίσκεται υπό κατασκευή είναι το DarkStalkers 3: Vampire Savior, το οποίο αναμένεται να ολοκληρωθεί κοντά στο καλοκαίρι (θα σας περιμένει ζεστό-ζεστό καθώς θα γυρίζετε από τις διακοπές). Στο παιχνίδι επιστρέφουν οι γνωστοί και μη εξαιρετοί δαιμονικοί χαρακτήρες του αρχικού, καθώς και μερικοί καινούριοι όπως οι Jedah (πλάκωσε σκοτάδι) και B.B. Hood (κοκκινοσκουφίτσα με πολυβόλο). Αναμείνατε περισσότερες πληροφορίες σε λίγο καιρό.

ΠΑΓΩΝΕΙ ΤΟ PILOTWINGS 2

Η Nintendo σταμάτησε αρκετά απότομα την ανάπτυξη του Pilotwings 2, καθώς η εταιρία που το ετοιμάζει, η Paradigm Entertainment, έχασε τα νομικά δικαιώματα να συνεχίσει τον τίτλο. Αυτό φυσικά δεν σημαίνει σε καμία περίπτωση ότι το παιχνίδι ακυρώθηκε, ούτε υπήρξε τέτοιο υπονοούμενο από τις δύο εταιρίες. Απλώς θα καθυστερήσει εώς ότου η ίδια η Nintendo φροντίσει να ασχοληθεί περισσότερο με το θέμα.

Η ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ!

Ο φιλαράκος μας Bruce Willis νόμιζε ότι θα έκανε θριαμβευτική εμφάνιση στο Playstation με το Apocalypse. Στο παιχνίδι αυτό υποτίθεται ότι είναι ο πρωταγωνιστής, παριστάνοντας ένα είδος εικονικού φίλου και συμβούλου του παίκτη. Οπως εξελίσσονται όμως τα πράγματα, το μέλλον του παιχνιδιού είναι αμφίβολο. Αρχικά ο εν λόγω τίτλος θα έβγαινε από την Activision. Κάπου όμως τα πράγματα άρχισαν να πηγαίνουν στραβά και η εταιρία έφθασε στο σημείο, έπειτα από μεγάλες καθυστερήσεις, να τερματίσει την κατασκευή του παιχνιδιού, αναθέτοντάς την σε μία άλλη κατασκευάστρια τόσο άγνωστη που ούτε στο Χρυσό Οδηγό δεν θα τη βρίσκατε. Οσο για τον ίδιο τον Willis, ο ρόλος του στο παιχνίδι θα αλλάξει και, απ' ό,τι φαίνεται, θα υποδυθεί τον κύριο χαρακτήρα. Με όλες αυτές τις αναποδιές, όμως, αναρωτιόμαστε κατά πόσο ενδιαφέρεται πια.

ΕΡΧΕΤΑΙ Η KITTY

Τα νέα έρχονται (ως συνήθως) από την Ιαπωνία. Η Imagineer ετοιμάζει ένα περίεργο χορευτικό παιχνίδι, ονόματι Kitty the Kool!, στο οποίο θα πρωταγωνιστεί η χαδιάρα γατούλα "Hello Kitty". Είναι σαφές, βεβαίως, σε ποιο κοινό θα απευθύνεται. Ο σκοπός του Kitty the Kool! θα είναι παρόμοιος με αυτόν των παιχνιδιών PaRappa the Rapper και Bust a Move Dance & Rhythm Action (ιαπωνικός τίτλος): ο σωστός... χορός!
Το παιχνίδι είναι χωρισμένο σε επίπεδα. Η Kitty και οι άλλοι χαρακτήρες θα φορούν κιμονό καθώς και κοστούμια Kabuki (ένα είδος παραδοσιακού ιαπωνικού θεάτρου), η δε background μουσική είναι κι αυτή επηρεασμένη από το Kabuki. Η διαφορά του συγκεκριμένου παιχνιδιού από τα υπόλοιπα του είδους έγκειται στο ότι ο παίκτης μπορεί να διαμορφώσει το ρυθμό της μουσικής που καλείται να χορέψει. Εκτός όμως από τη γατούλα, η Imagineer σκοπεύει να κατασκευάσει και έναν πιο "σοβαρό" τίτλο για το Nintendo 64. Πρόκειται για ένα racing game το οποίο θα έχει το όνομα GT Driver και στην Ευρώπη θα διατίθεται από την Infogrames, ενώ στις Ηνωμένες Πολιτείες πιθανότατα από την Ocean. Το GT Driver θα υποστηρίζει το Rubble Pak και θα προσφέρει μια μεγάλη ποικιλία διαδρομών πάνω σε διάφορα terrain (άσφαλτος, χώμα κ.λπ.).



BUSHIDO BLADE 2

ΑΚΟΜΑ ΤΕΛΕΙΟΤΕΡΟ ΓΙΝΕΤΑΙ;

Τον προηγούμενο μήνα σάς παρουσιάσαμε το Bushido Blade, κρίνοντάς το ως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους που έχει δει ποτέ το Playstation. Ενας από τους αποφασιστικούς παράγοντες που οδήγησαν σε αυτό το συμπέρασμα ήταν ο ρεαλισμός του παιχνιδιού. Ξεφεύγοντας από τα τετριμμένα, το BB σας έδινε τη δυνατότητα να βγάλετε εκτός μάχης τους αντιπάλους σας με 1-2 χτυπήματα του όπλου σας. Για τον ίδιο λόγο πολλοί διαφώνησαν μαζί μας, παρουσιάζοντας αυτό το χαρακτηριστικό ως μειονέκτημα. Οπως και να έχει, ο τίτλος θα επιστρέψει σε μερικούς μήνες με τη συνέχειά του. Κρίνοντας από τα πρώτα demos που εμφανίστηκαν, μπορούμε να αναφέρουμε ότι έχει υποστεί πάρα πολλές αλλαγές. Στο πρώτο παιχνίδι ο παίκτης επέλεγε ανά πάσα στιγμή μία από τρεις στάσεις (δυνατή, μεσαία και αδύναμη) και μία τριών ειδών επιθέσεις (ψηλή, μεσαία και χαμηλή). Στη νέα έκδοση η κατάσταση έχει αλλάξει, καθώς τώρα πια διαθέτει μόνο δύο ειδών επιθέσεις, αλλά είναι φιλικότερο ως προς τους συνδυασμούς των κινήσεων. Μερικές κινήσεις θα εκτελούνται διαφορετικά, ενώ θα αλλάξουν και οι στάσεις. Μία στάση λοιπόν ίσως να απορριφθεί αυτή τη φορά, αλλά θα αντικατασταθεί από άλλες, με πολλές νέες δυνατότητες. Πάλι το παιχνίδι θα προσπαθήσει να ακολουθήσει τους παραδοσιακούς τρόπους ιαπωνικών ξιφομαχιών κι έτσι θα εισαχθούν δύο νέες τέχνες. Η μία θα περιλαμβάνει ταυτόχρονη χρήση δύο σπαθιών, ενώ στην άλλη το σπαθί θα παραμένει στη θήκη του, από όπου θα βγαίνει μόνο για άμεση χρήση.
Κάθε μορφή έχει τα δικά της χαρακτηριστικά, είτε πρόκειται για







πλεονεκτήματα είτε για μειονεκτήματα. Με δύο όπλα έχετε μεγαλύτερο βεληνεκές για τις επιθέσεις σας και ανώτερη άμυνα, αλλά αν χάσετε ένα σπαθί οι δυνατότητές σας μειώνονται πολύ. Με το σπαθί στη θήκη έχετε πιο γρήγορες αντιδράσεις και μεγαλύτερη ευελιξία, αλλά ενόσω το σπαθί βγαίνει ή μπαίνει ξανά τη θήκη του είστε εξαιρετικά ευάλωτος. Πάντως η κεντρική ιδέα του Bushido Blade θα παραμείνει άθικτη. Οι μάχες θα εξακολουθήσουν να είναι σύντομες και μέχρι θανάτου. Το περιβάλλον του παιχνιδιού θα έχει μεγάλη ποικιλία, περιλαμβάνοντας τοποθεσίες όπως δάση ή ναούς. Τα γραφικά μάλλον θα έχουν να επιδείξουν σημαντική βελτίωση, ούτως ώστε να αποδίδονται ικανοποιητικά πιο πολύπλοκα μοντέλα και εφέ φωτισμού. Είναι ακόμα νωρίς για να ξέρουμε αν η Square θα βελτιώσει και το frame rate, αλλά σε γενικές γραμμές οι προγραμματιστές της είναι πολύ ικανοί, οπότε υπάρχουν πολύ λίγες αμφιβολίες για το αν το τελικό προϊόν θα είναι ιδιαίτερα βελτιωμένο σε σχέση με τον προκάτοχό του.

DAIKATANA

Το πιο πρόσφατο δημιούργημα του John Romero (του δημιουργού του Doom και των πιστών ακολούθων) ακολουθεί από κοντά την παράδοση που ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας. Αναφερόμαστε λοιπόν σε παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου, σε συνεχή συλλογή οπλισμού και πυρομαχικών, στην ανελέητη σφαγή κάθε ανίερου και γενικότερα κακάσχημου τέρατος που θα βρείτε. Ισως το μόνο περίεργο είναι ότι το παιχνίδι έχει επιπλέον κάποια πλοκή να το συνοδεύει.
Εν έτει 2455 μία ομάδα αρχαιολόγων έχει ανακαλύψει το μυστικιστικό ξίφος ονόματι Daikatana θαμμένο στα βάθη του βουνού Fujiyama. Κατά τη διάρκεια των εκσκαφών το βουνό εκρήγνυται. Λίγο πριν όμως το ξίφος έχει ήδη παραδοθεί στον Dr Toshiro από το βοηθό του Dr Jarred Benedict. Ο βοηθός καταφέρνει να κλέψει το σπαθί, το οποίο έχει περίεργες χρονικές δυνάμεις. Ο Benedict ξεφεύγει ταξιδεύοντας στο παρελθόν, από όπου κλέβει τη θεραπεία για το AIDS από το δημιουργό της και την πλασάρει ως δική του. Με τα απίστευτα κέρδη που αποκομίζει (έχει καλά λεφτουδάκια η δουλειά), ο Benedict στήνει ένα φρούριο για να διαφυλάξει το ξίφος.
Εσείς παίρνετε το ρόλο του Hiro Miyamoto, μαθητή ενός από τα θύματα του Benedict. Η κόρη του συγκεκριμένου θύματος τυχαίνει να έχει ακούσει για τα σχέδια του Benedict. Ετσι, σας πείθει να πάτε στο παρελθόν μαζί της και να φέρετε πίσω κάποιον για να σταματήσει τον Benedict.
Το παιχνίδι εξελίσσεται σε τέσσερις διαφορετικές χρονικές περιόδους, που περιλαμβάνουν μεταξύ άλλων και την αρχαία Ελλάδα. Αφού πια νικήσετε τον Benedict, θα μπορείτε να παίξετε ξανά το παιχνίδι ως άλλος χαρακτήρας.

TOMORROW

NEVER DIES

Μια νέα εκδοτική εταιρία, η MGM Interactive, αφού "έριξε μια ματιά" στο πολύ καλό GoldenEye του N64, αποφάσισε να αναθέσει στην Black Ops τη μεταφορά της τελευταίας ταινίας του James Bond. Η Black Ops δεν θα αναπαράγει απλά το GoldenEye, αλλά θα παρουσιάσει ένα εντελώς διαφορετικό παιχνίδι. Το σενάριο του παιχνιδιού συνεχίζει από το σημείο όπου τελειώνει η ταινία, γεγονός που σημαίνει ότι οι δημιουργοί του έχουν πλήρη ελευθερία "κινήσεων". Ενώ το απαραίτητο "πιστολίδι" είναι μέσα στο παιχνίδι, ωστόσο δεν αποτελεί το βασικό χαρακτηριστικό του. Ο Bond θα πρέπει να οδηγήσει, να τρέξει, κολυμπήσει, να κάνει snowboard, ski και διάφορα άλλα, για να φέρει σε πέρας τις αποστολές. Αυτό όμως που θα κάνει το συγκεκριμένο παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι ότι θα χρησιμοποιηθούν πολλά στοιχεία από παλιότερες ταινίες της σειράς. Το παιχνίδι αναμένεται για το τέλος του '98. Το μόνο που μένει να δούμε είναι αν το Playstation θα αποκτήσει ένα παιχνίδι αντάξιο του GoldenEye.

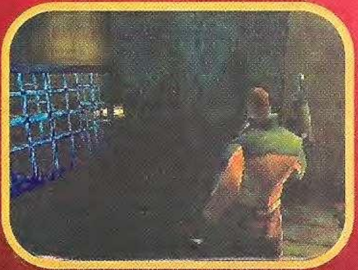


OR DIE TRYING

O.O.T.W. Τα αρχικά αυτά σημαίνουν Out Of This World. Αν σας θυμίζει κάτι ο τίτλος, πρέπει να έχετε γερή μνήμη. Πριν από αρκετά χρόνια η Delphine είχε αρχίσει την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού πρωτοποριακού για την εποχή. Το Out Of This World ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που χρησιμοποιούσε D πολύγωνα, τα οποία ήταν ο προάγγελος των 3D πολυγώνων.
Μετά το O.O.T.W. η Delphine παρουσίασε τα πασίγνωστα παιχνίδια Flashback, Fade to Black και Alone in the Dark, που ήταν η βάση για τα μετέπειτα 3D action adventures. Σήμερα τα standards έχουν αλλάξει, αφού παιχνίδια όπως τα Nightmare Creatures και Tomb Raider κυριαρχούν. Η Psygnosis υπόσχεται ότι θα ακολουθήσει τη συνταγή του O.O.T.W. και θα παρουσιάσει το Or Die Trying με απέραντους, ρεαλιστικότατους τρισδιάστατους κόσμους.
Υπάρχουν τέσσερις διαθέσιμοι χαρακτήρες: ένας στρατιώτης, μια γυναίκα-μαχητής, ένας μισθοφόρος και ένας μάγος, οι οποίοι ψάχνουν για το μυθικό πράσινο μαργαριτάρι της δύναμης. Για κακή τύχη σας, το σκάφος σας έπεσε και εσείς θα πρέπει να βρείτε για άλλη μια φορά το μαργαριτάρι πάση θυσία ή να πεθαίνετε προσπαθώντας...



Η τεχνολογία που χρησιμοποιείται για την αναπαράσταση του κόσμου είναι ομολογουμένως εντυπωσιακή. Ο κόσμος είναι τεράστιος και μπορείτε να έχετε πλήρη αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα που περιέχει. Τα πάντα τριγύρω σας αλλάζουν ανάλογα με τις πράξεις σας. Η μετακίνηση από περιοχή σε περιοχή είναι άμεση και σας παίρνει ελάχιστο χρόνο, γεγονός που σας κάνει να θέλετε να τις εξερευνήσετε περισσότερο. Κάθε γρίφος μπορεί να λυθεί με πολλούς τρόπους, ανάλογα με το χαρακτήρα που έχετε επιλέξει. Για παράδειγμα, ο μάγος μπορεί με ένα spell να ανοίξει μια πόρτα, ενώ η γυναίκα θα πρέπει να βρει το κλειδί ή να σκαρφαλώσει στον τοίχο.
Ο τρόπος της μάχης είναι σχετικά απλός και ευθύς με μεγάλη γκάμα όπλων. Οι εχθροί είναι αρκετά πολύπλοκοι και εντυπωσιακοί, καθώς μπορεί μέχρι 1.000 πολύγωνα να αποτελούν ένα πλάσμα. Η τεχνητή νοημοσύνη των εχθρών δεν ακολουθεί κάποιο τυπικό σχέδιο, αφού κάθε "κακός" σκέφτεται διαφορετικά από εσάς. Το O.D.T. έχει δανειστεί αρκετά στοιχεία από τα RPGs, καθώς οι χαρακτήρες κερδίζουν ενέργεια και αυξάνουν τις δυνατότητές τους όσο περισσότερο εξοντώνουν τους "κακούς".
Αν και το παιχνίδι είναι ακόμα στα αρχικά στάδια, φαίνεται άκρως εντυπωσιακό. Ας ελπίσουμε ότι θα παρουσιαστεί νωρίτερα από τον Οκτώβριο του 1998.











COTTON 2

Πόσο καιρό έχετε να δείτε ένα καλό shoot'em up στο Saturn σας; Πολύ καιρό! Ευτυχώς για όλους εμάς οι Ιάπωνες είναι "άρρωστοι" με αυτού του είδους τα παιχνίδια και, έτσι, μας στέλνουν το δεύτερο μέρος του Cotton, ένα anime-shooter με καταπληκτικά γραφικά και gameplay. Καλώς ή κακώς, πολλοί από εμάς μεγαλώσαμε με anime και θυμόμαστε το στιλ της εικόνας καθώς και τις απίστευτα "τραβηγμένες" υποθέσεις.
Βέβαια, δεν είναι η πρώτη φορά που γίνεται προσπάθεια να μεταφερθεί αυτό το πνεύμα σε παιχνίδι, αφού κατά το παρελθόν έχουν υπάρξει αρκετές επιτυχημένες προσπάθειες. Για ποιο λόγο τώρα ο συγκεκριμένος τίτλος ονομάστηκε Cotton (=βαμβάκι), ό,τι ξέρετε ξέρουμε.
Μπορείτε να πάρετε μια γεύση του παιχνιδιού από τις εικόνες που παραθέτουμε, μια και σύντομα θα φιλοξενήσουμε αναλυτικό preview.









ZERO DIVIDE 2

Ενώ το πρώτο παιχνίδι είχε εντυπωσιακά χαρακτηριστικά με μαχητές robots, δεν μπορώ να υποστηρίξω ότι έκανε τη διαφορά στα beat'em up games.
Η Zoom αυτή τη φορά θα προσπαθήσει να βελτιώσει το αρχικό gameplay. Καταρχήν, τέσσερις αρένες θα έχουν τοίχους όπου θα μπορούν να σκαρφαλώσουν τα robots, για να επιτεθούν από ψηλά στον αντίπαλο. Φυσικά, για να γλιτώσετε τα ring-out, θα μπορείτε να κρατηθείτε από τις άκρες του τοίχου.
Οι χαρακτήρες έχουν δεκάδες νέες κινήσεις, όπως αυτή της "αιώρησης". Στο Abnormal mode θα μπορείτε να εκτελέσετε κινήσεις δεκαπλάσιας δύναμης, εξουδετερώνοντας έτσι άμεσα τον αντίπαλό σας.
Οι Zero, Wild3, Io, Eos και Cygnus είναι ήδη γνωστοί μας από το πρώτο παιχνίδι, ενώ δύο νέοι χαρακτήρες, οι Pixel και Cancer, κάνουν την εμφάνισή τους.








TUROK 2



Πολλοί από εσάς ίσως να διαβάσατε την αναφορά για το συγκεκριμένο παιχνίδι στο προηγούμενο τεύχος μας. Αυτή τη φορά επιστρέφουμε για να σας δείξουμε μερικές νέες εικόνες. Δεν θα σας κατηγορούσαμε, αν νομίζατε ότι πρόκειται για παιχνίδι για PC. Η Acclaim όμως επιβεβαιώνει επίσημα ότι οι εικόνες έχουν βγει από Nintendo 64. Απολαύστε τες, λοιπόν!

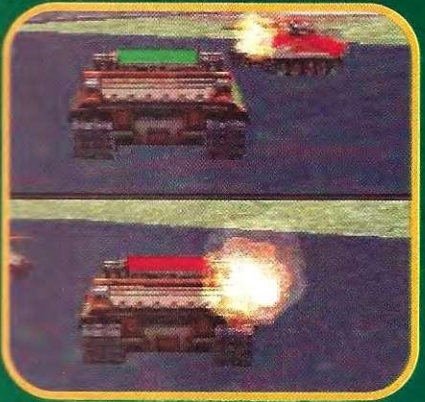







ideopolis
CONSOLE CLUB
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ
ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ
ΕΠΙΣΚΕΥΕΣ
Ο ΜΥΣΤΙΚΟ
ΣΑΣ ΟΠΛΟ
ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΕΝΑ ΜΗΝΑ
ΚΑΙ ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ
ΤΕΥΧΟΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΤΑ ΚΑΤΩΘΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΣΟΚ!!!
PSX: 56.500 δρχ.
N.64: 56.500 δρχ.
Sega Saturn: 49.900 δρχ.
Game Boy: 15.900 δρχ.
Nightmare Creatures: 15.900 δρχ.
Bushido Blade: 15.900 δρχ.
Goal Storm: 12.900 δρχ.
Grid ROAR: 12.900 δρχ.
Prime Goal: 12.900 δρχ.
Bedlam: 12.900 δρχ.
Perfect Weapon: 12.900 δρχ.
Vandal Hearts: 12.900 δρχ.
Speedster: 12.900 δρχ.
Robo Beat: 12.900 δρχ.
FIFA '97: 12.900 δρχ.
Wave Race: 12.900 δρχ.
ΟΛΑ ΤΑ ΤΕ ΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ:
NINTENDO 64, PLAYSTATION
SATURN, CD-ROM
FINAL FANTASY 7
NBA LIVE '98
FIFA '98
CRASH BANDICOOT 2
TOMB RAIDER 2
PANDEMONIUM 2
NIGHTMARE CREATURES
DIDDY KONG RACING
LAMBORGHINI 64
TOP GEAR RALLY
BLADE RUNNER
STARCRAFT
MEN IN BLACK
RESIDENT EVIL 2
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΕΚΠΤΩΣΗ
10% ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΤΗΣ ΣΕΛΙΔΑΣ ΑΥΤΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΔΗΜΟΣΘΕΝΟΥΣ 195, 176 73, ΤΗΛ.: 9530272
ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ: ΑΙΓΑΙΟΥ 96, 171 24, ΤΗΛ.: 9319491
DINERS CLUB INTERNATIONAL
MasterCard
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
VISA
ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ!

RETURN FIRE II



Ενώ το πρώτο παιχνίδι εστίαζε στα sprites που κινούνταν πάνω-κάτω, η συνέχειά του θα έχει πρώτου προσώπου πολυγωνική δράση. Ανεξάρτητα εάν έχετε στη διάθεσή σας ελικόπτερο, άρμα, jeep ή μαχητικό αεροσκάφος, κινείστε μαζί με το έδαφος και όχι πάνω από αυτό.
Οι αποστολές αναμένεται να ακολουθούν τη "συνταγή" του πρώτου παιχνιδιού. Οι παίκτες θα πρέπει να φέρουν σε πέρας διάφορες



Το Return Fire ήταν από τα πιο επιτυχημένα παιχνίδια στρατηγικής για το 3DO. Τα καλά γραφικά και το υψηλό gameplay του (ειδικά όταν έπαιζαν δύο παίκτες) το κατέταξαν στο πάνθεον των καλύτερων video games.
Η Prolific αυτή τη φορά θα προσπαθήσει να βελτιώσει το αρχικό παιχνίδι, ενώ θα το παρουσιάσει για Playstation (φυσικά).

αποστολές, κάνοντας τους σωστούς συνδυασμούς οχημάτων εδάφους ή αέρος. Είμαστε αρκετά περίεργοι να δούμε εάν η Prolific καταφέρει να κρατήσει το gameplay στα αρχικά επίπεδα. Αναμένεται το φθινόπωρο.

Η ΜΑΓΕΙΑ
ΜΙΑΣ ΜΠΑΛΑΣ

Ενα από τα πιο πρωτότυπα τρισδιάστατα puzzle games για το Playstation έρχεται από τη Σουηδία (!). Το Kula World της Game Design Sweden είναι το πιο πρόσφατο παιχνίδι που υιοθέτησε η Sony. Σε αυτό καλείστε να χειριστείτε μια περίεργη μπάλα ώστε να περιπλανηθεί μέσα σε περισσότερους από 200 μαγευτικούς τρισδιάστατους κόσμους, δημιουργημένους με φωτορεαλιστικό rendering. Σε κάθε ένα από τα επίπεδα θα συναντήσετε διάφορα προβληματάκια που θα βάλουν το μυαλό σας να σκεφτεί προτού κάνει μια κίνηση. Στόχος είναι να βρείτε το κλειδί, ώστε να περάσετε στην επόμενη πίστα. Ο παίκτης έχει την ευχέρεια να περιστρέφει την πίστα κατά βούληση, έτσι ώστε να έχει την καλύτερη θέα της διαδρομής κάθε στιγμή.





TOP TEN

Αυτό το μήνα τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά. Αντί των συνήθων top ten των καταστημάτων αποφασίσαμε να σας δώσουμε τις ΔΙΚΕΣ σας προτιμήσεις όπως μας τις δείξατε μέσα από τα γράμματά σας, καθώς και ένα κατάλογο με τα παιχνίδια που κάναν εμάς, εδώ στα γραφεία του περιοδικού, να χάσουμε περισσότερο το χρόνο μας. Τέλος σας δείχνουμε κι έναν κατάλογο με τα παιχνίδια που είναι ακόμα υπό κατασκευή, και τα οποία δε βλέπουμε την ώρα που θα έρθουν.

ΠΡΟΤΙΜΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1. TOMB RAIDER 2	PSX
2. CRASH BANDICOOT 2	PSX
3. FINAL FANTASY VII	PSX
4. DIDY KONG RACING	N64
5. FIFA 98	N64
6. ABE'S ODEWORLD	PSX
7. BROKEN SWORD 2	PSX
8. CROC	SAT
9. DUKE NUKEM 3D	SAT
10. COLONY WARS	PSX

PIXEL N.G.

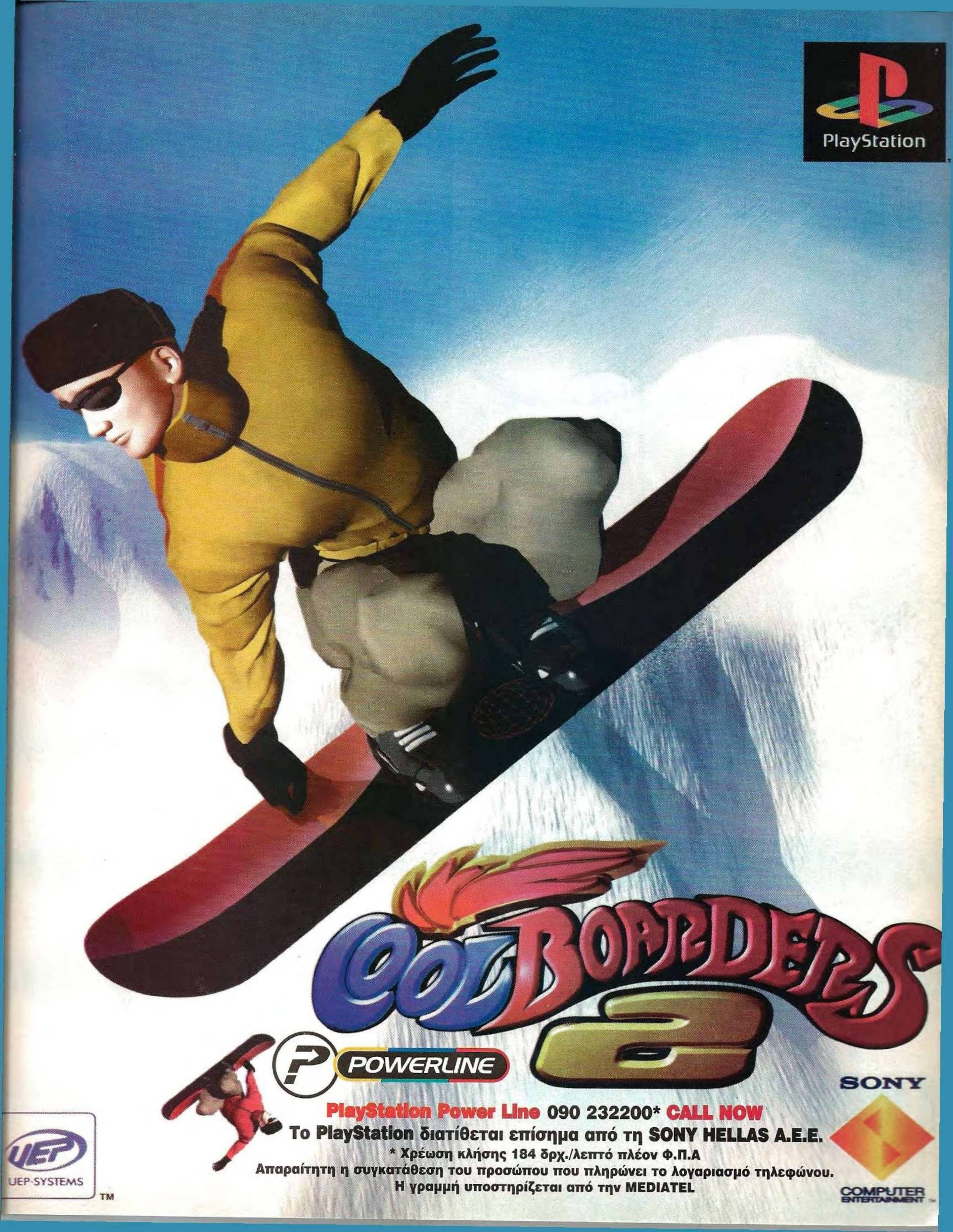
1. GRAN TURISMO	PSX
2. RESIDENT EVIL 2	PSX
3. BUSHIDO BLADE	PSX
4. FINAL FANTASY VII	PSX
5. YOSHI'S STORY	N64
6. COLONY WARS	PSX
7. DIDY KONG RACING	N64
8. DUKE NUKEM 3D	SAT
9. CROC	SAT
10. TOMB RAIDER II	PSX

MOST WANTED

1. TEKKEN 3	PSX
2. GRAN TURISMO (PAL)	PSX
3. VIRTUA FIGHTER 3	SAT
4. TUROK 2	N64
5. BUSHIDO BLADE 2	PSX
6. ZELDA 64	N64
7. PANZER DRAGOON SAGA	SAT
8. BURNING RANGERS	SAT
9. HOUSE OF THE DEAD	SAT
10. METAL GEAR SOLID	PSX

GRAN TURISMO 2!

Ακόμα δεν έφτασε επίσημα στη χώρα μας, ακόμα δεν έφτασε επίσημα στην Ευρώπη, ακόμα δεν υπάρχει πουθενά επίσημα εκτός Ιαπωνίας! Και όμως, το Gran Turismo γνώρισε τέτοια επιτυχία στη "Χώρα του Ανατέλλοντος Ηλίου", που ετοιμάζεται ήδη το δεύτερο sequel. Η Polys, η εταιρία που δημιούργησε το Gran Turismo, διαμορφώνει τον κώδικα έτσι ώστε η engine των γραφικών να γίνει ακόμα πιο ρεαλιστική, ενώ σκοπεύει να συμπεριλάβει στο παιχνίδι τα πιο ονειρεμένα αυτοκίνητα που πέρασαν ποτέ από προσώπου Γης. Δεν είμαστε σίγουροι για το όνομά που θα έχει το νέο game. Οι φήμες λένε ότι θα κυκλοφορήσει προς τα τέλη του χρόνου. Άλλες φήμες λένε ότι το Gran Turismo πούλησε στην Ιαπωνία περισσότερα από 1,5 εκατομμύρια αντίτυπα από το Δεκέμβριο που κυκλοφόρησε.


PlayStation
COOL BOARDERS 2
POWERLINE
SONY
PlayStation Power Line 090 232200* CALL NOW
Το PlayStation διατίθεται επίσημα από τη SONY HELLAS A.E.E.
* Χρέωση κλήσης 184 δρχ./λεπτό πλέον Φ.Π.Α
Απαραίτητη η συγκατάθεση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό τηλεφώνου.
Η γραμμή υποστηρίζεται από την MEDIATEL
UEP SYSTEMS
TM
COMPUTER ENTERTAINMENT

Του Αγγέλου Μεγρέμη

Ποια



Consoles! είναι η καλύτερη;

ΕΧΕΙ ΠΕΡΑΣΕΙ ΑΡΚΕΤΟΣ ΚΑΙΡΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΝΑΡΞΗ ΤΗΣ ΤΡΕΧΟΥΣΑΣ ΠΕΡΙΟΔΟΥ ΓΙΑ ΤΙΣ ΚΟΝΣΟΛΕΣ. Η ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ ΠΕΘΑΝΕ ΣΒΗΝΟΝΤΑΣ ΕΝΔΟΞΑ ΟΝΟΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΑ MEGADRIVE ΚΑΙ SUPER NES. ΠΕΡΑΣΑΝ ΠΡΟΣΩΡΙΝΑ ΚΑΠΟΙΟΙ "ΑΤΥΧΟΙ" ΟΠΩΣ ΤΟ ΠΟΛΥΚΡΟΤΟ ΑΛΛΑ ΑΔΥΝΑΜΟ 3DO Ή ΤΟ ΔΥΝΑΤΟ ΑΛΛΑ ΚΑΚΟΤΥΧΟ JAGUAR. ΗΡΘΕ -ΚΑΙ ΣΧΕΔΟΝ ΠΕΡΑΣΕ ΠΙΑ- Ο ΚΑΙΡΟΣ ΤΩΝ SATURN ΚΑΙ PLAYSTATION. ΑΚΟΜΑ ΚΛΥΔΩΝΙΖΕΤΑΙ ΤΟ NINTENDO 64. ΕΣΕΙΣ; ΜΑΛΛΟΝ ΕΙΣΤΕ ΜΠΕΡΔΕΜΕΝΟΙ! ΣΥΝΕΧΙΣΤΕ, ΛΟΙΠΟΝ, ΝΑ ΔΙΑΒΑΖΕΤΕ...

Το περιοδικό έχει λάβει αμέτρητα τηλεφωνήματα και γράμματα που αφορούν στις κονσόλες που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στην αγορά. "Ποια είναι πιο δυνατή;", "Η δική μου είναι η καλύτερη!", "Να πάρω μία τώρα ή να περιμένω τις καινούριες;" είναι από τα συνηθέστερα ερωτήματα που μας θέτετε. Για όσους βαριούνται να διαβάζουν πολλά, η αμεσότερη απάντηση είναι η ακόλουθη: Εξαρτάται! Για περαιτέρω ανάλυση, σταματήστε την γκρίνια και δείτε τι λένε οι ειδικοί!



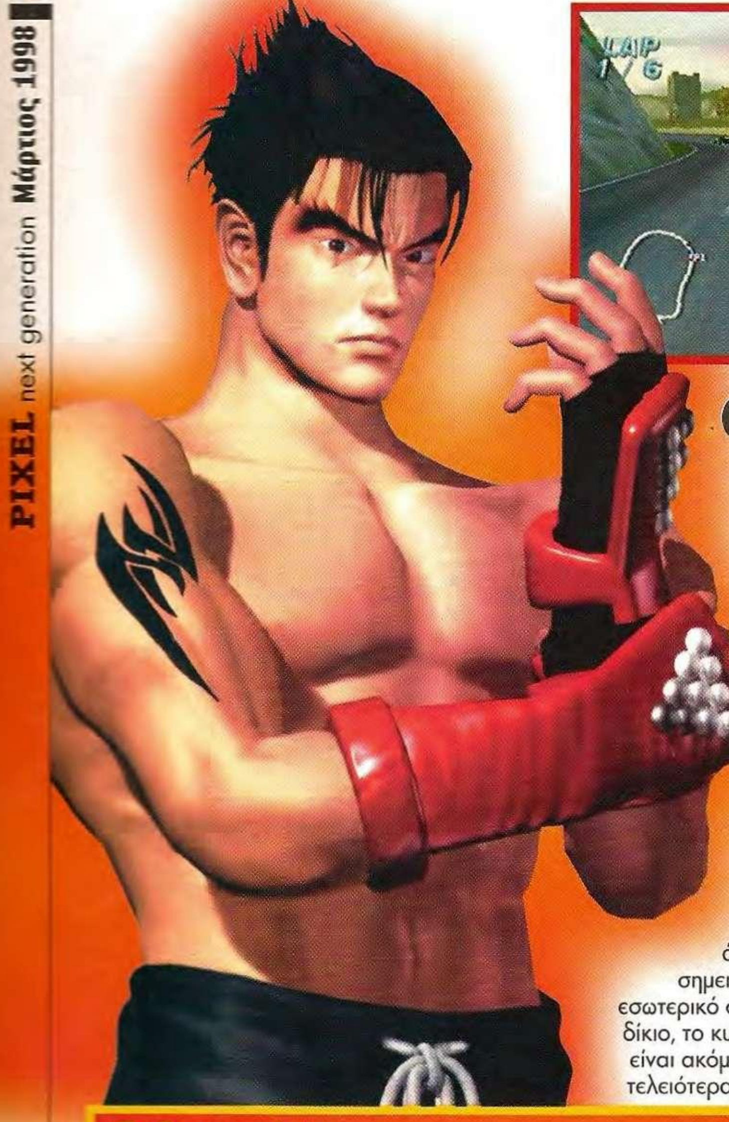
Στην παγκόσμια αλλά φυσικά και στην ελληνική αγορά, αυτή τη στιγμή υπάρχουν ουσιαστικά τρεις επιλογές για όποιον θέλει να αγοράσει μια παιχνιδομηχανή.

Η πρώτη πρόταση είναι της Sega. Πρόκειται για μια εταιρία που θεωρείται βετεράνος στο χώρο, με μακρά και σεβαστή ιστορία, η οποία αυτή τη στιγμή προωθεί ακόμα το Saturn.

Η δεύτερη πρόταση ανήκει στη Sony. Αναφερόμαστε φυσικά στο Playstation. Το μηχάνημα ξεκίνησε αρχικά ως προσθήκη για το Super NES, ακυρώθηκε, μετονομάστηκε σε PSX και τελικά βγήκε ως Playstation. Η συγκεκριμένη κονσόλα αξίζει ιδιαίτερη προσοχή, όχι μόνο από τεχνολογική άποψη αλλά και χάρη στο γεγονός ότι κυκλοφόρησε ως η πρώτη προσπάθεια της Sony να βγάλει παιχνιδομηχανή και κατέληξε να κυριαρχεί στην αγορά.

Η τρίτη -και πιο πρόσφατη- πρόταση έρχεται από τον παλιό αντίπαλο της Sega, τη Nintendo. Εννοούμε βέβαια το Nintendo 64.

Consoles! Ποια είναι η καλύτερη;







Πρόκειται για ένα μηχάνημα που προχώρησε πολύ προσεκτικά στα στάδια σχεδίασης αλλά πιθανότατα προβλήθηκε και από τον Τύπο περισσότερο από τα άλλα (ποιος δεν γνωρίζει για την Dream Team;). Στη συνέχεια τα μηχανήματα θα εξεταστούν από τη δική σας πλευρά, δηλαδή αυτή του απλού καταναλωτή.

Ο πιο παλιός της τριάδας είναι το Saturn της Sega. Οταν κυκλοφόρησε, έλαβε διαφοροποιημένες κριτικές. Αλλοι σχολίαζαν το γεγονός ότι ήταν πολύ ισχυρό, ενώ άλλοι προτιμούσαν να σημειώνουν ότι είχε άγαρμπο εσωτερικό σχεδιασμό. Οποιος και να 'χε δίκιο, το κυριότερο ατού του ήταν -και είναι ακόμα και σήμερα- το γεγονός ότι τα τελειότερα ηλεκτρονικά θα κατέληγαν μέσα σε λίγο καιρό στην τηλεόραση κάθε "τυχερού" κατόχου τέτοιου μηχανήματος.

Ας μην ξεχνάμε ότι ο πρωταρχικός ρόλος της Sega είναι να βγάζει ηλεκτρονικά για αίθουσες διασκέδασης (τα ουφάδικα, ρε παιδιά!). Αυτά τα μηχανήματα γίνονται πάντα τα πιο ανάρπαστα. Το Saturn για τους μεγάλους σημαίνει ότι μέσα σε λίγους μήνες δεν θα χρειάζεται να ξοδεύουν όλα τα ψιλά τους σε αυτές τις αίθουσες, ενώ για τους μικρούς, που δεν μπορούν ακόμα να μπουν στα "ηλεκτρονικάδικα", ότι δεν χρειάζεται καν να στεναχωριούνται για το θέμα. Εξίσου σημαντικό είναι το γεγονός ότι το Saturn δεν έχει δει μέχρι σήμερα "τέλεια" μεταφορά ηλεκτρονικού στο σπίτι.

Πάντα γίνονται συμβιβασμοί, σε σημείο που οι πολύ φανατικοί το αποφεύγουν το θέμα. Για όλους τους υπόλοιπους, όμως, η Sega κάνει ό,τι μπορεί ώστε να μένουν ικανοποιημένοι.

Ας μη γράφουμε και ό,τι θέλουμε, όμως. Το Saturn σε καμία περίπτωση δεν βασίζεται αποκλειστικά στη "μάνα του" για να το ταΐζει παιχνίδια. Μέχρι πρόσφατα η συγκεκριμένη πλατφόρμα είχε πολύ μεγάλη υποστήριξη από παραγωγούς παιχνιδιών. Ως αποτέλεσμα, διαθέτει σχετικά τεράστια γκάμα παιχνιδιών, από την οποία μπορείτε να επιλέξετε αυτό που επιθυμείτε. Αυτό που θέλουμε να σημειώσουμε εδώ είναι ότι, ό,τι είδους παιχνίδι και να σας αρέσει, το Saturn σίγουρα θα έχει κάτι που θα σας ικανοποιήσει.

Εντούτοις είναι επίσης γεγονός ότι τους τελευταίους μήνες η παραγωγή παιχνιδιών έχει μειωθεί δραματικά, όχι τόσο σε ποιότητα όσο σε ποσότητα. Γίνεται ολοένα δυσκολότερο να βρει κάποιος ΝΕΟΥΣ τίτλους, ειδικά σε σχέση με παλαιότερα. Αυτό οφείλεται απλούστατα στο γεγονός ότι το Saturn πεθαίνει. Αργά αλλά σταθερά, ο ένας μετά τον άλλο οι κατασκευαστές αναγνωρίζουν το πρόβλημα και εγκαταλείπουν.

Ακόμα και η ίδια η Sega σιγά-σιγά αρχίζει να στρέφει την προσοχή της στο Katana, τη νέα κονσόλα της. Το Saturn εδώ και καιρό έχει δώσει όση δύναμη μπορεί να προσφέρει σε παιχνίδια. Τα πράγματα είναι απλά. Καθώς το Playstation άρχισε πράγματι να δείχνει τα δόντια του, το Saturn άρχισε να λαχανιάζει. Με το που βγήκε το N64, η μοίρα του Saturn είχε πλέον σφραγιστεί. Η αγορά έχει συνηθίσει σε δύο ανταγωνιστές, δεν υπάρχει χώρος για τρίτο - και εδώ ο τρίτος ήταν το "μωρό" της Sega.

Η δεύτερος της τριάδας, από άποψη δύναμης αλλά και εισόδου στην αγορά, είναι το Playstation. Οπως και το Saturn, όταν βγήκε το μηχάνημα στην Ιαπωνία πούλησε εκατοντάδες

Το Saturn πεθανε;



Κύριοι, τα πράγματα είναι πολύ απλά... Ο καθένας από εμάς κάνει τις επιλογές του σχετικά με το ποια κονσόλα θα αγοράσει, ανάλογα πάντα με τα διαθέσιμα παιχνίδια.

Δεν θα αμφισβητήσω ότι το Playstation είναι ο κυρίαρχος του παιχνιδιού, ούτε το ότι το N64 είναι μια κλάση ανώτερο σε όλα τα σημεία.

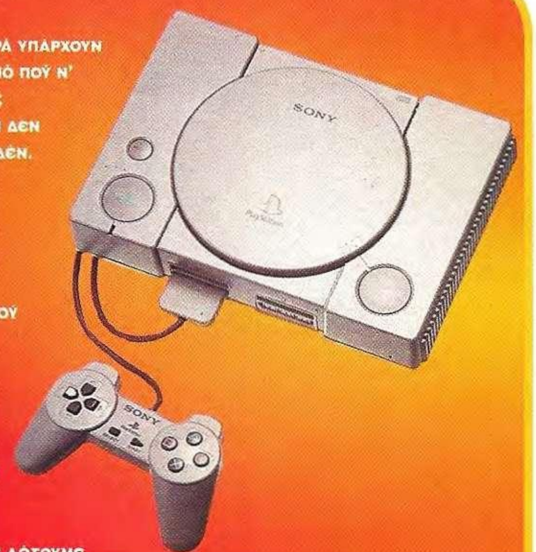
Αλλά, προσωπικά λατρεύω τα coin-op της Sega. Στο Saturn βρήκα τα περισσότερα από αυτά και σε άριστες μεταφορές. Ακόμα κάθομαι με τις ώρες και παίζω Virtua Fighter 2 ή Sega Rally και το ίδιο θα κάνω μέχρι να βγει το Katana για να έχω υπό τον πλήρη έλεγχό μου το Virtua Fighter 3.

Το Playstation έχει εκατοντάδες τίτλους, αλλά πόσοι από αυτούς αξίζει να αγοραστούν; Ο μέσος Playstation user θα κατευθυνθεί σε δέκα -είκοσι το πολύ- καλά παιχνίδια και αυτό είναι όλο.

Προκαλώ όσους Playstation users το επιθυμούν να φέρουν τα παιχνίδια τους και εγώ τα δικά μου, να τα βάλουμε δίπλα-δίπλα να πάμε τις κόντρες. Virtua Fighter 2, Sega Rally, Fighter's Megamix, Last Bronx, Manx TT, Quake, Duke Nukem, SonicR, Burning Rangers, House of The Dead, Panzer Dragoon 2, Panzer Dragoon Saga και αρκετά ακόμα. Ελάτε να τα συγκρίνουμε ως προς τα γραφικά και το gameplay - και όχι μόνο!

Για το N64 δεν θα πω πολλά, μια και ανήκει σε άλλη κατηγορία. Βέβαια, δεν υπάρχει ακόμα η ποικιλία που θα έπρεπε στα παιχνίδια του, αλλά φαίνεται ότι οι προγραμματιστές του μαθαίνουν εξαιρετικά γρήγορα και παρουσιάζουν παιχνίδια με εκπληκτικά γραφικά και καλό gameplay. Μόλις έρθει το Katana, θα τα πούμε και με τους N64 users....

χιλιάδες κομμάτια από τις πρώτες κιόλας ημέρες. Γρήγορα, φυσικά, εξαπλώθηκε και στην Αμερική. Τα πράγματα ακολούθησαν την ίδια πορεία και στην Ευρώπη.
Παρ' ότι η Sony ήταν πρωτάρα σε αυτή την αγορά, δεν θα υποστηρίζαμε ότι έμεινε κανείς πράγματι έκπληκτος. Η Sony είναι γνωστή για την ποιότητά της αλλά και για τη σοφία της. Βέβαια υπήρχαν και οι "κακές γλώσσες", που υποστήριζαν ότι το Playstation θα είχε την ίδια μοίρα με την τελευταία προσπάθεια της Sony να διαφοροποιηθεί και -ως αποτέλεσμα- να ηγηθεί μιας αγοράς. Οι παλιοί θα θυμάστε τι έπαθε η Sony, όταν προσπάθησε να εναντιωθεί στο VHS standard της JVC για τα videos, βγάζοντας το δικό της Beta. Ευτυχώς η γνωστή φράση "η ιστορία επαναλαμβάνεται" δεν ίσχυσε εδώ. Το Playstation όχι μόνο δεν βυθίστηκε αλλά από την αρχή μάλιστα φάνηκε ότι ήταν προορισμένο να νικήσει το γίγαντα Sega "στην έδρα του". Πολύ άξια κέρδισε αυτή τη θέση. Από την αρχή το Playstation ήταν ένα πανίσχυρο μηχάνημα και μόλις σήμερα έχει αρχίσει να αγγίζει τα όριά του από άποψη δύναμης.
Ακολουθώντας τα βήματα του Saturn, η Sony έκλεισε από πολύ νωρίς συμφωνία με τη Namco (πολύ μεγάλη ανταγωνίστρια της Sega στις αίθουσες ηλεκτρονικών), ώστε να μεταφέρει τα -εξαιρετικά επιτυχημένα- δημιουργήματά της στο Playstation.
Ετσι, αργά αλλά σταθερά επήλθε μια συμμετρία ανάμεσα στις δύο κονσόλες. Το Saturn αποκτά το Daytona (ομολογουμένως αποτυχημένη μεταφορά) και -αργότερα- το Sega Rally; Η Namco ακολουθεί από κοντά, βγάζοντας αρχικά το Ridge Racer και κατόπιν την υπόλοιπη σειρά. Το Saturn φέρνει τη σειρά Virtua Fighter; Η Namco βγάζει τη σειρά Tekken.
Φυσικά η ίδια παράδοση συνεχίζεται και σήμερα. Το Saturn περιμένει πώς και πώς να τρέξει το Virtua Fighter 3, αν και κανείς ακόμα δεν ξέρει ακριβώς πώς θα καταφέρει ο "παλιός" της Sega να τρέξει ένα από τα δυνατότερα -τεχνολογικά- παιχνίδια της. Ταυτόχρονα έχει δημιουργηθεί πολύς θόρυβος γύρω από το Tekken 3 για το Playstation. Εδώ τα πράγματα διαφέρουν κάπως, καθώς έχουν αρχίσει να υπάρχουν σαφείς ενδείξεις ότι ο τίτλος θα μεταφερθεί επιτυχώς, με ελάχιστους συμβιβασμούς σε ό,τι αφορά τα γραφικά.
Επίσης το Playstation "είδε" πολύ πρόσφατα έναν από τους δυνατότερους τίτλους που βγήκαν ποτέ για οποιαδήποτε κονσόλα. Αναφερόμαστε φυσικά στο Gran Turismo. Ο συγκεκριμένος τίτλος απέδειξε ότι γραφικά σχεδόν φωτορεαλιστικής ποιότητας είναι εφικτά σε σημερινή παιχνιδομηχανή. Ταυτόχρονα έθεσε το παράδειγμα για να ακολουθήσουν και άλλες εταιρίες, βγάζοντας ένα παιχνίδι που είναι ασυναγώνιστο εκτός από τεχνολογική άποψη και από πλευράς βάθους.
Επειδή, πάντως, πολλοί από εσάς επιμένετε σε απευθείας συγκρούσεις, ιδού πώς στέκονται τα



Sony PlayStation

Μα, καλά βρε παιδιά, το συζητάτε; Σοβαρά υπάρχουν άτομα που δεν προσκυνάνε το PSX; Από πού ν' αρχίσω και πού να τελειώσω! Από τα γραφικά; Καλύτερα από αυτά του PSX είναι βέβαιο ότι δεν θα συναντήσετε. Θέλετε ήχο; Πρόβλημα ουδέν. Και φυσικά, κανένα άλλο μηχάνημα δεν διαθέτει παιχνίδια καλύτερα από αυτά του Playstation - και ούτε πρόκειται. Τα τελειότερα που μπορείτε να φανταστείτε βγαίνουν για εμάς. Για εσάς τους άτυχους Saturn-άδες, τι να πω; Καλά να πάθετε! Αφού θεωρείτε το Sega Rally τόσο σημαντικό, απολαύστε το κι αφήστε εμάς να "στεναχωριόμαστε" με το Gran Turismo. Θέλετε Virtua Fighter; Άντε τώρα να πληρώνετε για τις "αμφεταμίνες" που θα χρειαστεί το σύστημά σας ώστε να τα βγάλει πέρα. Εμείς, πάλι, θα μείνουμε πίσω να "μυξοκλαίμε" παίζοντας Tekken 3.
Και για να μην υπάρχουν παραπονεμένοι, ας δώσουμε κάτι και στους μαζόχες με τα Nintendo. Ακόμα δεν ξεμύτισε το Nintendo 64, ακόμα καλά-καλά δεν έμαθαν οι ερασιτέχνες περί τίνος πρόκειται, και εσείς σπεύσατε να το αγοράσετε. Ψάξτε, λοιπόν, τώρα σαν τρελοί με ποιον τρόπο θα βγάλετε τον Mario από κάθε είδους χαζο-δωμάτιο και παρκάκι. Ή, ακόμα χειρότερα, απολαύστε γλυκά βλέποντας τη φάτσα του Yoshi. Να κι ένα πλάσμα που αντί για γέλιο μάλλον κλάμα φέρνει. Τι τα λέω σε σας, όμως; Χαμένα πάνε...







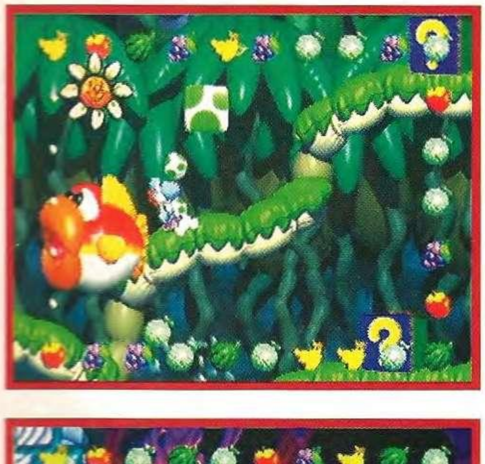


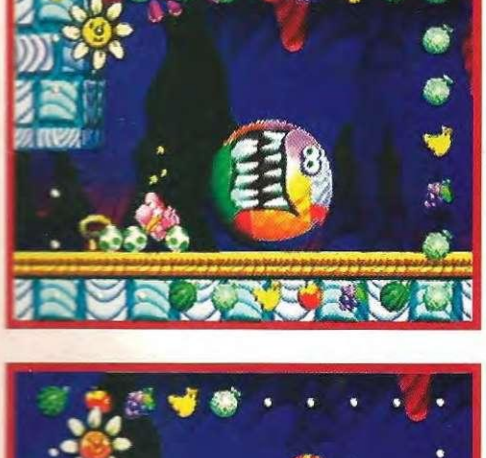
Nintendo 64

Για σιγά, παρακαλώ... Γιατί όλοι σας φαγωθήκατε λες και "there can be only one"; Ο καθένας με τα γούστα του. Θέλετε να τριγυρνάτε άσκοπα σκοτώνοντας zombies; Δικαίωμά σας. Εγώ δεν θα πάρω! Μόλις τώρα άρχισαν να κυκλοφορούν καλά παιχνίδια σε μεγάλα νούμερα και έχουμε κιόλας πλημμυρίσει από τίτλους όπως οι Extreme G, Mario 64 και Yoshi's Story. Διαθέτουμε το καλύτερο χειριστήριο και, επιπλέον, τα περισσότερα παιχνίδια που προορίζονται για εμάς είναι κατά κάποιον τρόπο πρωτότυπα - όσα δεν είναι απολαμβάνουν ένα αξιοπρεπές θάψιμο. Επιμένετε να θέλετε να φαγωθούμε; Καλώς ή κακώς, και τα δικά σας "χαζά" παιχνίδια φτάνουν και σε εμάς, με τον ένα ή τον άλλον τρόπο. Τα καλούδια, όμως, που απευθύνονται στο Nintendo 64 δεν υπάρχουν πουθενά αλλού. Και για να χαρείτε λίγο ακόμα, τα πράγματα μόλις τώρα αρχίζουν να γίνονται ενδιαφέροντα για τη μεριά μας. Οπου να 'ναι έρχεται το Turok 2 που θα κάνει ακόμα και τους PC-άδες να ζηλέψουν.











δύο μηχανήματα το ένα απέναντι στο άλλο:

Οπως προαναφέρθηκε, το Playstation είναι ο καθαρός νικητής από τεχνολογική άποψη. Μη νομίσετε ότι έχουμε μπροστά μας την τελειότητα μέσα σε πλαστικό κουτί, κάθε άλλο. Και τα δύο μηχανήματα είχαν αρκετούς -και όμοιους- περιορισμούς, τους οποίους οι προγραμματιστές θα έπρεπε να υπερπηδήσουν με κάποιον τρόπο. Επίσης, πολλοί ίσως θυμάστε τα πρώτα παιχνίδια του Playstation, όπου τα πολύγωνα παραμορφώνονταν αισθητά (με πρώτο θύμα το Ridge Racer, μάλιστα). Σήμερα όμως δεν τίθενται πια τέτοιου είδους θέματα. Οι τυχόν "παρενέργειες" που θα μπορούσε να παρουσιάσει κάθε μηχάνημα έχουν καταγραφεί και λυθεί.

Αλλοι πάλι προτιμούν να "πατούν" πάνω στην υπάρχουσα γκάμα τίτλων για να αναδείξουν νικητή. Σε αυτό το σημείο μπορούμε επίσης να ισχυριστούμε ότι και τα δύο μηχανήματα έχουν ωριμάσει, έχοντας πλέον το καθένα αποκτήσει τουλάχιστον έναν αντιπροσωπευτικό (δηλαδή: άξιο να εκπροσωπήσει την εκάστοτε κονσόλα σε απευθείας σύγκριση) τίτλο για κάθε είδος παιχνιδιού. Δεν θα ήταν σκόπιμο πλέον να αναδείξουμε νικητή εδώ και, αν δεν μας πιστεύετε, απλώς ρίξτε μία ματιά σε μερικά προηγούμενα τεύχη: η περιέργειά σας θα ικανοποιηθεί σίγουρα, καθώς θα βρείτε αξιόλογους τίτλους κάθε είδους.

Το μόνο άλλο μέτρο σύγκρισης είναι η εναπομείνασα διάρκεια ζωής για κάθε μηχάνημα. Και πάλι θα ήταν κάπως άσκοπο να αναδειχθεί καθαρός νικητής. Η συγκεκριμένη περίπτωση αφορά μάλλον σε όσους επιθυμούν να είναι συνεχώς στην αιχμή των εξελίξεων. Συγκεκριμένα για αυτούς, λοιπόν, αναφέρουμε ότι το Playstation αποτελεί σαφώς ασφαλέστερη επιλογή. Ακόμα δεν διατρέχει άμεσο κίνδυνο να εκτοπιστεί από την αγορά και ίσως (επαναλαμβάνουμε, ίσως) να μας επιφυλάσσει ακόμα μερικές εκπλήξεις.

Κλείνοντας λοιπόν με τις σίγουρες πλατφόρμες, ας περάσουμε και στο πιο καινούριο απόκτημα της αγοράς, το κομμάτι της Nintendo. Η φιλοσοφία πίσω από το Nintendo 64 ως έκθεμα τεχνολογίας έχει ως εξής: Η Nintendo συνεννοήθηκε με τους επιστήμονες της Silicon Graphics και τους ζήτησε να κατασκευάσουν ένα μηχάνημα που να έχει επιδόσεις αντάξιες με αυτές αντίστοιχων επαγγελματικών και παράλληλα να είναι τόσο φθηνό ώστε να μπορεί να το αγοράσει και ο μέσος 15χρονος. Η Silicon Graphics συμφώνησε, έτσι σήμερα καταλήξαμε να έχουμε ένα μηχάνημα που να είναι ό,τι



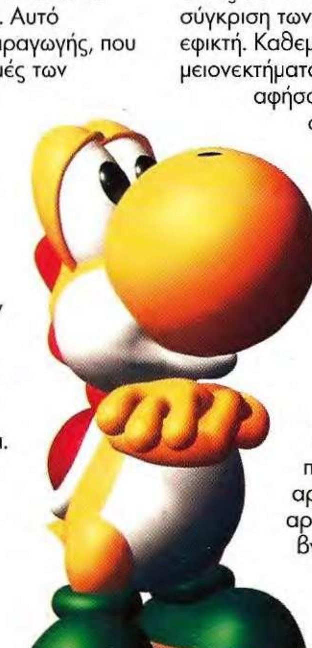




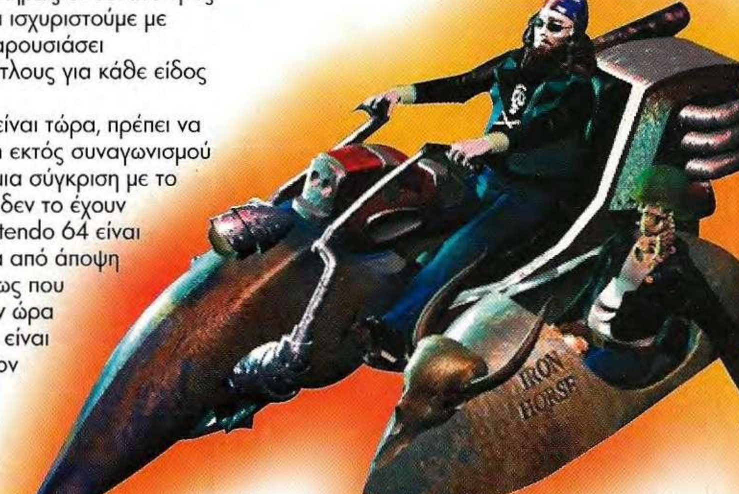


ισχυρότερο έχει δει ο καταναλωτής μέχρι τώρα. Ταυτόχρονα όμως δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι κατά βάθος πρόκειται για σύλληψη της Nintendo, η οποία έχει φθάσει στο σημείο που βρίσκεται σήμερα βασιζόμενη αποκλειστικά στη συγκεκριμένη αγορά (και πάλι καλείστε να θυμηθείτε τη μεγαλύτερη επιτυχία της, το αρχικό NES). Με λίγες λέξεις, το όνομα αυτό μπορεί να μην ισοδυναμεί με επιτυχία, οπωσδήποτε όμως σημαίνει ποιότητα. Οντως, το Mario 64 ήταν από τα πιο ριζοσπαστικά παιχνίδια που βγήκαν ποτέ. Εδώ εντοπίζουμε μία αντίθεση: Παρ' ότι αυτή τη στιγμή το Nintendo 64 είναι το δυνατότερο μηχάνημα στον τεχνολογικό τομέα, το παιχνίδι που του εξασφάλισε μία θέση στην αγορά δεν ήταν τόσο εντυπωσιακό στα γραφικά όσο στην πρωτοτυπία.

Ως σύνολο, πάντως, το Nintendo 64 αποτελεί ένα περίεργο μείγμα, που δεν απευθύνεται σε όλα τα γούστα. Παρ' ότι είναι ικανό να φέρει στην οθόνη σας σχεδόν οποιονδήποτε κόσμο μπορείτε να φανταστείτε, έχει δύο χαρακτηριστικά που το περιορίζουν κάπως. Το πρώτο -και ίσως σημαντικότερο- έγκειται στο ότι τα παιχνίδια δεν βγαίνουν σε CDs αλλά σε cartridges (κοινώς "κασέτες"). Αυτό σημαίνει υψηλότερο κόστος παραγωγής, που μεταφράζεται σε υψηλότερες τιμές των παιχνιδιών για τον αγοραστή. Το άλλο χαρακτηριστικό είναι η προέλευσή του. Οπως με το Saturn, έτσι και εδώ τα καλύτερα παιχνίδια βγαίνουν από τη "μάνα" του μηχανήματος. Και σίγουρα όλοι έχουμε παρατηρήσει τον ελαφρώς παιδικό χαρακτήρα των παιχνιδιών που βγάζει η Nintendo. Το πόσο θα ενοχληθεί κάποιος εξαρτάται αποκλειστικά από τα γούστα του. Πάντως στο "Pixel" βρήκαμε τα συγκεκριμένα παιχνίδια εξαιρετικά.



Ας εξετάσουμε τώρα το Nintendo 64 ως μέλος της αγοράς. Ξεκαθαρίζουμε καταρχήν ότι μια τέτοια σύγκριση μπορεί να θεωρηθεί άδικη, γιατί το N64 σε καμιά περίπτωση δεν έχει ωριμάσει τόσο όσο οι δύο ανταγωνιστές του. Επομένως δεν έχουν (ούτε κατά διάνοια) αξιοποιηθεί πλήρως οι δυνατότητές του, ούτε μπορούμε να ισχυριστούμε με σιγουριά ότι έχει να παρουσιάσει αντιπροσωπευτικούς τίτλους για κάθε είδος παιχνιδιού.



Αλλά, ακόμα κι όπως είναι τώρα, πρέπει να θεωρήσουμε το Saturn εκτός συναγωνισμού και να επιχειρήσουμε μια σύγκριση με το Playstation. Για όσους δεν το έχουν ήδη καταλάβει, το Nintendo 64 είναι το κορυφαίο μηχάνημα από άποψη ιπποδύναμης. Αυτό όμως που μετρά πράγματι για την ώρα είναι το ποια παιχνίδια είναι ήδη διαθέσιμα και ποιον είναι επικείμενη η εμφάνιση.

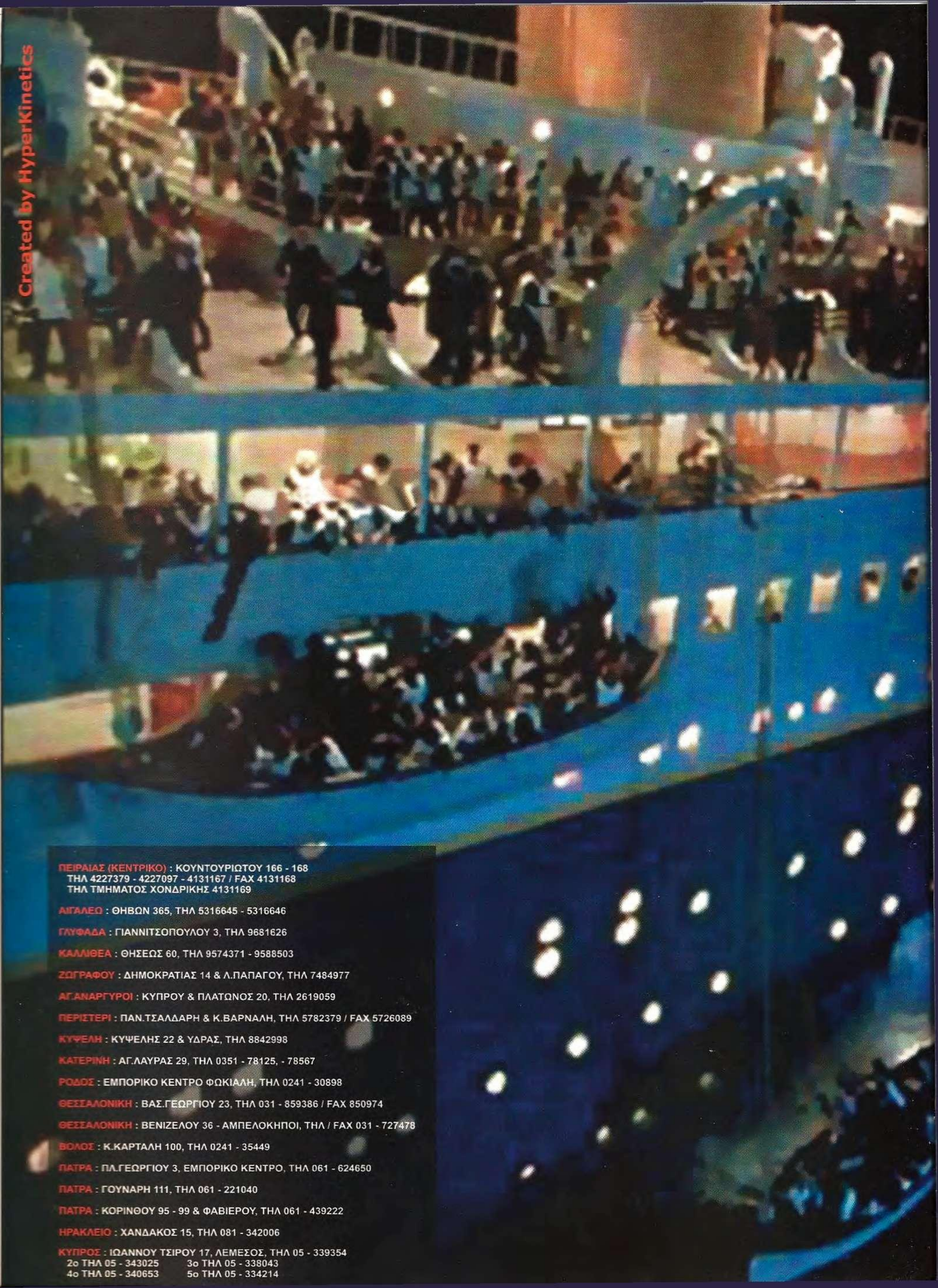
Οπως θα περιμένατε, το Playstation είναι ο ξεκάθαρος νικητής. Εχει κάθε είδους εξαιρετικούς τίτλους και σαφώς δεν έχει "φάει ακόμα τα ψωμιά του". Βέβαια δεν θα χαρακτηρίζαμε το Nintendo 64 ως ρίσκο - κάθε άλλο μάλιστα. Σύντομα θα έχει αναπτυχθεί πλήρως στην αγορά ως μονάδα. Απλά δεν έχει φθάσει ακόμα στο σημείο αιχμής του.

Οπως θα καταλάβατε, άμεση (και σωστή) σύγκριση των παιχνιδομηχανών δεν είναι εφικτή. Καθεμιά έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά της. Αλλά, για να μη σας αφήσουμε εντελώς στο κενό, σημειώνουμε τα εξής:

Καταρχήν, καλά θα κάνετε να προσπεράσετε το Saturn, αν είστε μανιακός με τα καινούρια παιχνίδια. Επίσης, μπορούμε να υποστηρίξουμε με σιγουριά ότι το Playstation άνετα θα κάλυπτε τις ίδιες ανάγκες με το Saturn και επιπλέον έχει κάμποσο χρόνο μπροστά του προτού σβήσει. Για το δε Nintendo 64, πρόκειται για μια κονσόλα στην αρχή της ζωής της ακόμα. Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια που βγαίνουν για αυτήν, ίσως -ως σύνολο- θεωρηθεί προτιμητέα. Αν όχι, νικητής θα πρέπει να αναδειχθεί το Playstation.







ΠΕΙΡΑΙΑΣ (ΚΕΝΤΡΙΚΟ) : ΚΟΥΝΤΟΥΡΙΩΤΟΥ 166 - 168
ΤΗΛ 4227379 - 4227097 - 4131167 / FAX 4131168
ΤΗΛ ΤΜΗΜΑΤΟΣ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ 4131169
ΑΙΓΑΛΕΩ : ΘΗΒΩΝ 365, ΤΗΛ 5316645 - 5316646
ΓΛΥΦΑΔΑ : ΓΙΑΝΝΙΤΣΟΠΟΥΛΟΥ 3, ΤΗΛ 9681626
ΚΑΛΛΙΘΕΑ : ΘΗΣΕΩΣ 60, ΤΗΛ 9574371 - 9588503
ΖΩΓΡΑΦΟΥ : ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ 14 & Λ.ΠΑΠΑΓΟΥ, ΤΗΛ 7484977
ΑΓ.ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ : ΚΥΠΡΟΥ & ΠΛΑΤΩΝΟΣ 20, ΤΗΛ 2619059
ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ : ΠΑΝ.ΤΣΑΛΔΑΡΗ & Κ.ΒΑΡΝΑΛΗ, ΤΗΛ 5782379 / FAX 5726089
ΚΥΨΕΛΗ : ΚΥΨΕΛΗΣ 22 & ΥΔΡΑΣ, ΤΗΛ 8842998
ΚΑΤΕΡΙΝΗ : ΑΓ.ΛΑΥΡΑΣ 29, ΤΗΛ 0351 - 78125, - 78567
ΡΟΔΟΣ : ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΦΩΚΙΑΛΗ, ΤΗΛ 0241 - 30898
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΑΣ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 23, ΤΗΛ 031 - 859386 / FAX 850974
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ : ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 36 - ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ, ΤΗΛ / FAX 031 - 727478
ΒΟΛΟΣ : Κ.ΚΑΡΤΑΛΗ 100, ΤΗΛ 0241 - 35449
ΠΑΤΡΑ : ΠΛ.ΓΕΩΡΓΙΟΥ 3, ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ, ΤΗΛ 061 - 624650
ΠΑΤΡΑ : ΓΟΥΝΑΡΗ 111, ΤΗΛ 061 - 221040
ΠΑΤΡΑ : ΚΟΡΙΝΘΟΥ 95 - 99 & ΦΑΒΙΕΡΟΥ, ΤΗΛ 061 - 439222
ΗΡΑΚΛΕΙΟ : ΧΑΝΔΑΚΟΣ 15, ΤΗΛ 081 - 342006
ΚΥΠΡΟΣ : ΙΩΑΝΝΟΥ ΤΣΙΡΟΥ 17, ΛΕΜΕΣΟΣ, ΤΗΛ 05 - 339354
2ο ΤΗΛ 05 - 343025 3ο ΤΗΛ 05 - 338043
4ο ΤΗΛ 05 - 340653 5ο ΤΗΛ 05 - 334214


ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
PLAYSTATION
Resident Evil 2 14,900
Diablo 13,900
NBA In the Zone 14,900
NFS II 14,900
Riven 15,500
Pandemonium 2 13,500
Fifa 98 13,900
NBA 98 13,900
Tomb Raider 2 13,900
Bust A Move III 12,900
Περιφερειακά
Pad PSX 4,400
Memory card (15 block) 4,800
Pad analog SONY 11,900
Multipad 11,900
Καλώδια επεκτάσεις 4,900
Action replay 12,900
PSX + 6 demo + Εγγύηση αντ/πείας 44,900
Nintendo 64
N64 + T-shirt + Εγγύηση 48,900
Snowboard kids 14,900
Nagano winter olympics 18,900
Tetris fear 13,900
Zelda 19,900
DT Cong racing 15,900
Fifa 98 21,900
Lylat wars + Rumble pack 16,900
Yoshi's story 19,900
Golden eye 15,900
PC CD-ROM
Fifa 98 8,900
Flight simulator 98 11,900
Age of empires 12,900
Tomb raider II 9,900
Actua soccer II 9,900
Red baron 10,900
Atlantis 8,900
Sim tower 6,900
FAX / MODEM Crypto + Εφ όρου ζωής εγγύηση
+ 1 μήνα δωρεάν συνδρομή OTENET 35,900 !!!
SATURN
Με κάθε αγορά CD δώρο άλλο ένα !!!
ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ
ΠΝΙΓΕΙΤΕ ΣΤΟΝ
ΩΚΕΑΝΟ ΤΩΝ...
THE PLAYERS
TELECLUB
SHOP
VIDEO GAMES
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

PIXEL next generation Μάρτιος 1998

DIABLO

ΑΠΟ ΤΑ ΒΑΘΗ ΤΗΣ ΚΟΛΑΣΗΣ Η ELECTRONIC ARTS ΞΥΠΝΑ ΕΝΑΝ ΔΑΙΜΟΝΑ. ΕΛΑ ΛΟΙΠΟΝ, ΜΑΤΩΜΕΝΕ ΟΙΩΝΕ, Ο ΧΡΟΝΟΣ ΣΟΥ ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ!

Του Μένη Μαλαξιανάκη

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Παίκτες: 1

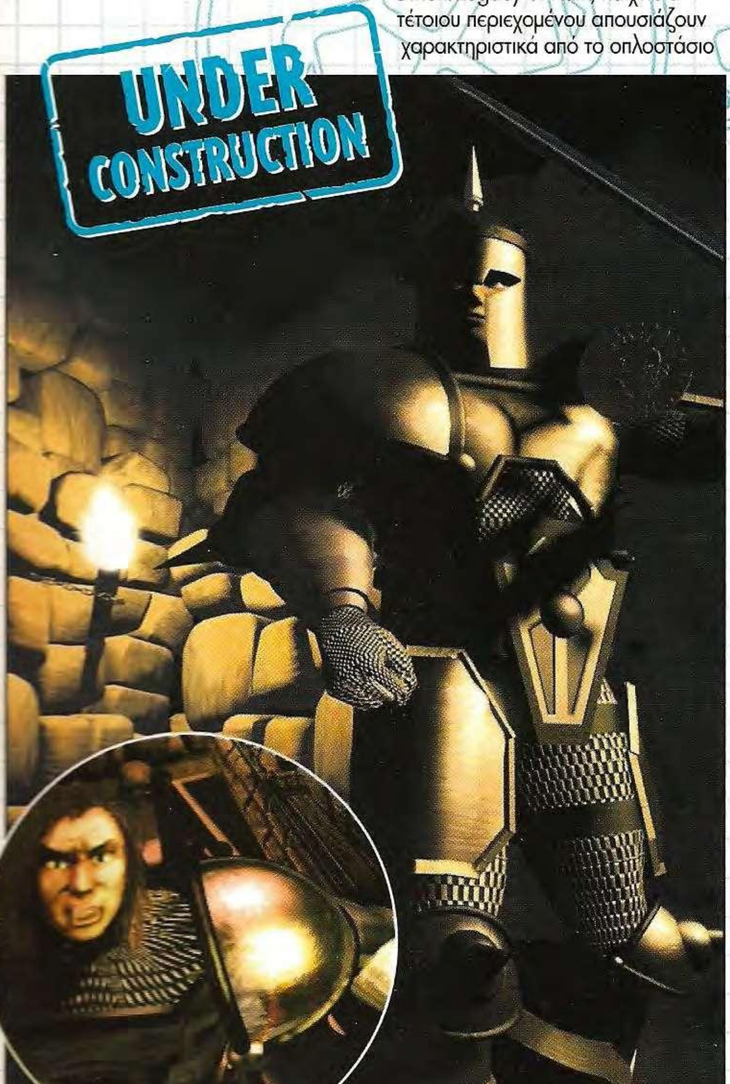
Ο Διάβολος αυτοπροσώπως!

Σκληρότητα και αηδία που ξεπερνούν και την πιο νοσηρή φαντασία. Λέξεις συνώνυμες του Diablo, το οποίο τυχαίνει να είναι το τελευταίο επικό role playing σχέδιο από την αγαπητή μας ομάδα developers που ονομάζεται Blizzard. Αν και τρομοκρατηθήκαμε ήδη μία φορά κινούμενοι στους αναθεματισμένους κόσμους του Blood Omen: Legacy of Kain, παιχνίδια τέτοιου περιεχομένου απουσιάζουν χαρακτηριστικά από το οπλοστάσιο του Playstation. Ισως οφείλεται στο γεγονός ότι δεν διαθέτουν τόσο εντυπωσιακά γραφικά όσο αυτά που έχουμε συνηθίσει σε άλλου είδους παιχνίδια. Ή, μήπως, απλώς έτυχε;

Οποιοι και να είναι οι λόγοι, δεν υπάρχουν αρκετά RPGs που να κυκλοφορούν για την πλατφόρμα. Αν όμως κρίνουμε από τη στάση που τηρούν οι μεγάλοι developers/publishers, το 1998 θα είναι η χρονιά των adventures. Εάν το όνομα του παιχνιδιού σας φαίνεται γνωστό, είναι γιατί τη χρονιά που μας πέρασε αποτέλεσε μεγάλη επιτυχία στα PCs - και βέβαια η Electronic Arts είναι αρκετά έξυπνη και γρήγορη για να καταλάβει τα πλεονεκτήματα που θα απλαύσει με μια μεταφορά στο Playstation. Οντως το παιχνίδι έχει μια υπέροχη μυθική εμφάνιση, με πολύ λεπτομερή backgrounds και ισομετρική άποψη.



Τα πλάσματα στην έκδοση για το Playstation είναι μεγαλύτερα, τολμηρότερα και πιο λαμπερά. Το επίπεδο ευφυΐας τους δεν συγκρίνεται με αυτό σε κανένα παιχνίδι από όσα γνωρίζουμε μέχρι στιγμής.







Οι Βελζεβουλησες

Το στοιχείο που πάντα αποθαρρύνει όσους gamers δεν ενθουσιάζονται ιδιαίτερα με τα RPGs είναι το σχετικά πολύπλοκο gameplay τους σε σχέση με άλλα είδη παιχνιδιών (για παράδειγμα, συνδυάστε το πρώτο A spell με το B spell, καθώς μάχεστε έναν όχλο εξαγριωμένων σκελετών, και συγχρόνως χοροπηδάτε στο ένα πόδι). Εάν λοιπόν κάποτε θελήσατε να έχετε ένα Dungeon style παιχνίδι χωρίς τα δύσκολα στοιχεία και με περισσότερη arcade δράση, το Diablo έρχεται να καλύψει το κενό που υπάρχει στην ψυχή και την καρδιά σας.

Ενα εύκολο action RPG, το οποίο έχει γίνει ήδη ανάρπαστο στα PCs.

Η Electronic Arts υπόσχεται ένα εύκολο action RPG, σε ένα σκηνικό που θα στήνεται σε τυχαία διαμορφούμενους λαβύρινθους, παρέχοντάς σας μια νέα πρόκληση κάθε φορά που θα ξεκινάτε καινούρια περιπέτεια με κάποιο από τα τρία διαφορετικά είδη χαρακτήρων που προσφέρει το παιχνίδι. Αυτοί είναι ο Warrior, ο Rogue και ο Sorcerer. Καθένας τους πολεμά με διαφορετικό στιλ. Για παράδειγμα, ο Warrior χρησιμοποιεί ωμή βία και δύναμη σχεδόν χωρίς καθόλου μαγεία, ο Rogue έναν συνδυασμό από όπλα και μαγεία, ενώ ο Sorcerer έχει την επιλογή της παρενόχλησης και

P ►



Δύο Frost Chargers κλείνουν στη γωνία τον ανυποψίαστο ήρωά μας. Μπορείτε να αναμένετε πληθώρα από φοβερά εφέ.





Μερικές περιοχές είναι πολύ καλά φωτισμένες, αλλά αυτό δεν φαίνεται να ενοχλεί ιδιαίτερα τους αθάνατους φίλους σας. Προσοχή λοιπόν!



Παρ' ότι γενικότερα το περιβάλλον σας είναι συνεχώς βυθισμένο στο σκοτάδι, μια λάμψη θα περιβάλει τον ήρωά σας, φωτίζοντας ελαφρά τον κοντινό περίγυρό του.



Αφού δολοφονήσετε αυτούς τους υπανάπτυκτους τύπους, καλείστε να αντιμετωπίσετε τον ελαφρώς τσαντισμένο Captain.



Μερικές από τις αποστολές σας θα πρέπει να εκτελεστούν νύχτα. Καμιά ξεκούραση για τον πολεμιστή, λοιπόν.

CREATURES

ΠΆΡΑ ΠΟΛΎ ΑΊΜΑ ΚΑΙ ΠΆΣΗΣ ΦΎΣΕΩΣ ΘΑΝΑΤΗΦΌΡΑ, ΑΙΜΟΒΌΡΑ ΚΑΙ ΑΠΟΚΡΟΥΣΤΙΚΆ ANIMATIONS ΥΠΌΣΧΟΝΤΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΑΝΕΒΆΣΟΥΝ ΤΗ ΔΙΆΘΕΣΗ ΓΙΑ ΘΆΝΑΤΟ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΡΟΦΉ. ΝΑ ΜΕΡΙΚΟΊ ΑΠΌ ΤΟΥΣ ΠΙΟ ΑΓΑΠΗΜΈΝΟΥΣ ΜΑΣ ΉΡΩΕΣ.







καταστροφής του εχθρού μόνο με τα μάγια του. Η ομάδα ανάπτυξης του παιχνιδιού προσπαθεί -και ελπίζει να μπορέσει- να χωρέσει στον τίτλο δεκαέξι διαφορετικά επίπεδα λαβύρινθων για να εξερευνήσετε, καθώς και περισσότερα από τριακόσια μαγικά αντικείμενα που θα πρέπει να βρείτε. Για να κρατηθεί το πνεύμα των role playing games, τα spells θα παίζουν σημαντικό ρόλο στο παιχνίδι (θα υπάρχουν συνολικά είκοσι δύο). Επιπλέον, όλα τους θα ενεργοποιούνται απλώς με το πάτημα ενός πλήκτρου, χάρη στο φιλικότατο inventory.



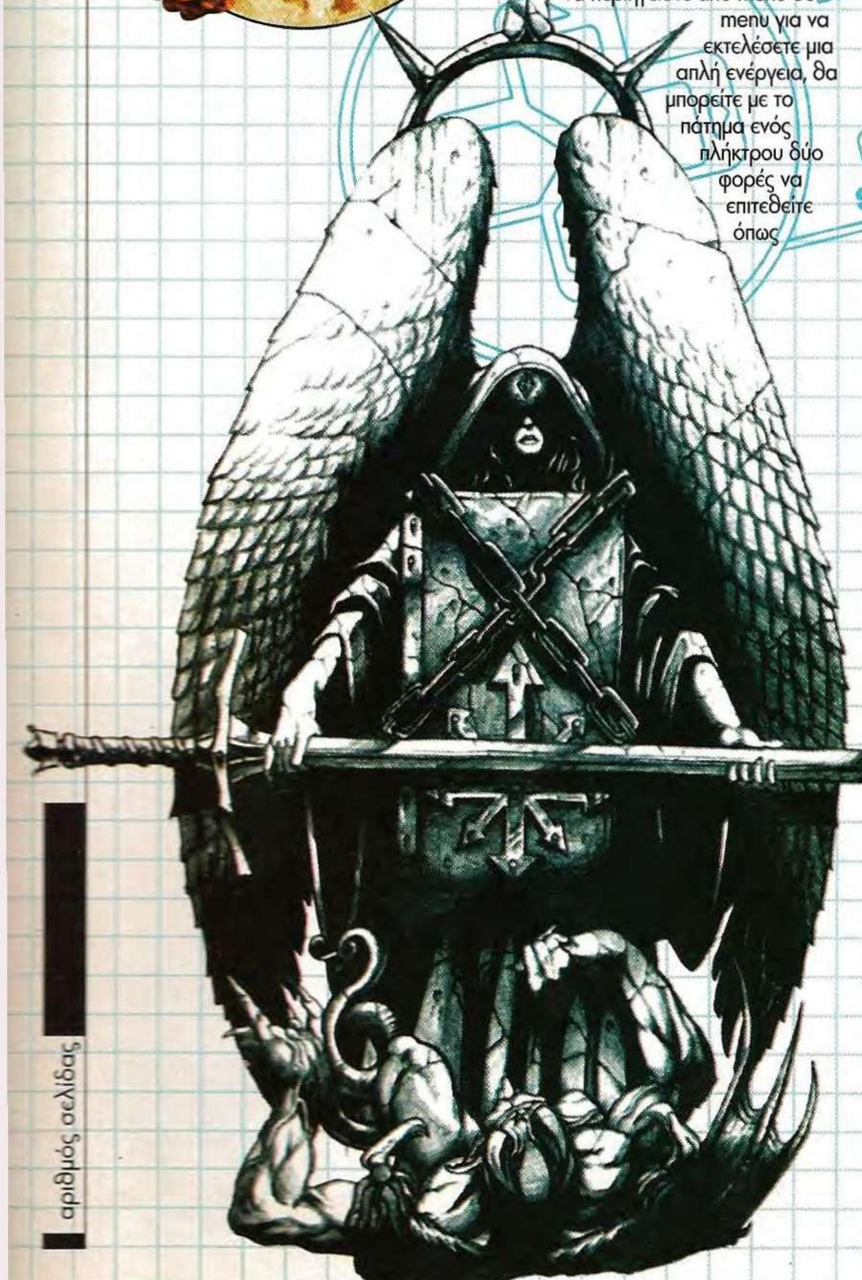
Prince Of Darkness

Για να γίνουν όλα ακόμα ευκολότερα για σας, οι περισσότερες από όσες επιλογές και λειτουργίες έχετε στη διάθεσή σας μπορούν να εκτελεστούν με hot keys. Αντί, δηλαδή, να είστε αναγκασμένοι να περιηγείστε από menu σε menu για να εκτελέσετε μια απλή ενέργεια, θα μπορείτε με το πάτημα ενός πλήκτρου δύο φορές να επιτεθείτε όπως ακριβώς θέλετε - σίγουρα ένα βήμα προς τα εμπρός για αυτό το είδος παιχνιδιών.

Για να υπάρχει ποικιλία στα επίπεδα του παιχνιδιού, σε αυτά σας περιμένουν δεκαέξι τυχαία διαμορφούμενοι οικοδεσπότες με όχι ιδιαίτερα καλές προθέσεις. Οσοι από εσάς δεν αντέχετε στην ιδέα ότι θα πρέπει να ταξιδέψετε μόνοι σας, ίσως βρείτε λίγη παρηγοριά στο γεγονός πως η επιλογή διπλού σε μια οθόνη αναπτύσσεται και θα υπάρχει στην τελική έκδοση του παιχνιδιού. Ετσι θα μπορείτε να συνεργαστείτε με το συμπαίκτη σας ως ομάδα στο σφαγιασμό των τεράτων .

Δεν θα μπορείτε να δείτε κανέναν από τους εχθρούς σας, καθώς και εδώ χρησιμοποιείται η ίδια τεχνική με εκείνη του Command & Conquer - δηλαδή, του ρεαλισμού σε ό,τι αφορά την ορατότητά σας. Προς το παρόν εκατό διαφορετικά είδη τεράτων διεκδικούν τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι, αριθμός ιδιαίτερα εντυπωσιακός. Παρ' όλα αυτά, στην έκδοση του Playstation μεγαλύτερα sprites και καλύτερα γραφικά υπόσχονται ένα ανώτερο παιχνίδι σε σχέση με την έκδοση για PC.

Βελτιώσεις στα spells και το φωτισμό θα δημιουργήσουν ένα ακόμα πιο βλοσυρό και ελκυστικό περιβάλλον. Καθώς θα προχωράτε στις εσχατιές κάθε σκοτεινού επιπέδου, σε απύθμενα βάθη, η αίσθηση που θα αποκτάτε θα είναι εντυπωσιακά τρομακτική και κλειστοφοβική. Μπορεί αυτός να είναι ο τίτλος που θα πάρει τα σκήπτρα από το Blood Omen, ως το παιχνίδι με την πιο ατμοσφαιρική δράση περιπέτειας πρώτου προσώπου; Είναι πολύ νωρίς για να το δεχθούμε. Βέβαια θα το παρακολουθούμε και θα σας γράψουμε περισσότερα τους επόμενους μήνες.





Καθώς πλησιάζετε την είσοδο της εκκλησίας, ένας τραυματισμένος χωριάτης σας προειδοποιεί για τους κινδύνους που πρόκειται να αντιμετωπίσετε. Μπορείτε πάντα να ανακαλέσετε ό,τι σας έχουν αναφέρει καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειάς σας, ως υπενθύμιση από τα menus του παιχνιδιού.





Μαζέψτε όλα τα σακιά με Manna και Magic, για να ανεβάσετε το γενικότερο επίπεδο και την αντοχή σας.



Παίζοντας ως Sorcerer σημαίνει ότι πρέπει να γίνετε κυρίαρχος των αρχαίων τεχνών για να υπερισχύσετε των εχθρικών δυνάμεων.



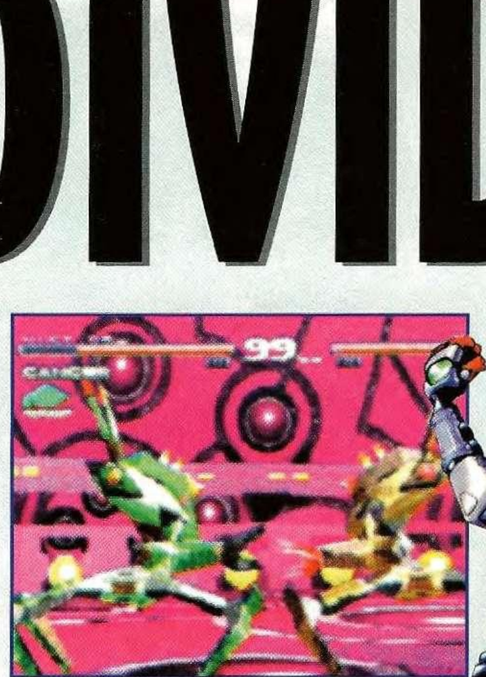
Θα ξεκινήσετε την αναζήτηση για χρήματα και δόξα από το μικρό χωριό Tristram. Σε αυτό θα βρείτε μια πλειάδα από ντόπιους, με τους οποίους μπορείτε να συζητήσετε και να συνεργαστείτε, ενώ εκεί θα είναι και η βάση σας για κάθε αποστολή.



ZERO DIVIDE

**ΑΛΛΟ ΕΝΑ BEAT'EM UP ΓΙΑ ΤΟ SATURN;
ΜΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΚΙΝΗΣΗ;
ΜΕ ROBOTS;**

Του Γιώργου Κουρκουτά





The Final Conflict

Αν σας φαίνεται γνωστός ο τίτλος του παιχνιδιού, θα πρέπει να σας πληροφορήσω ότι ήδη έχει κυκλοφορήσει σε δύο συνέχειες για το Playstation. Η έκδοση για Saturn έχει δανειστεί μαχητές και αρένες και από τα δύο PSX Zero Divide. Το γεγονός που εντυπωσιάζει δεν είναι το ότι έχει δανειστεί στοιχεία από τις άλλες εκδόσεις αλλά το ότι η προγραμματιστική ομάδα Zoom κατάφερε να δώσει στο παιχνίδι εξήντα frames το δευτερόλεπτο, γραφικά υψηλής ανάλυσης και gameplay που πλησιάζει αυτό του Virtua Fighter 2! Τα robots είναι εντυπωσιακά, όπως άλλωστε εντυπωσιακές είναι και οι πολύχρωμες αρένες. Οι κινήσεις τους είναι πολλές και αληθοφανείς, κάτι πολύ δύσκολο να επιτευχθεί σε μη ανθρώπινους μαχητές. Φαίνεται καθαρά ότι οι κινήσεις μάχης αλλά και τα combos έχουν επηρεαστεί αρκετά από το Virtua Fighter 2, χωρίς αυτό απαραίτητα να είναι κακό. Το άσχημο στην όλη υπόθεση είναι ότι η Sega Ευρώπης δεν έχει αποφασίσει ακόμα αν θα παρουσιάσει PAL έκδοση. Μόλις ξεκαθαρίσει η κατάσταση, θα σας παρουσιάσουμε το πλήρες review.







ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ:
Από τεχνολογικής άποψης θα είναι έξοχο.

ZERO DIVIDE
- THE FINAL CONFLICT -



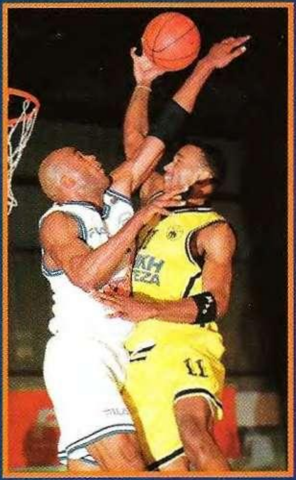


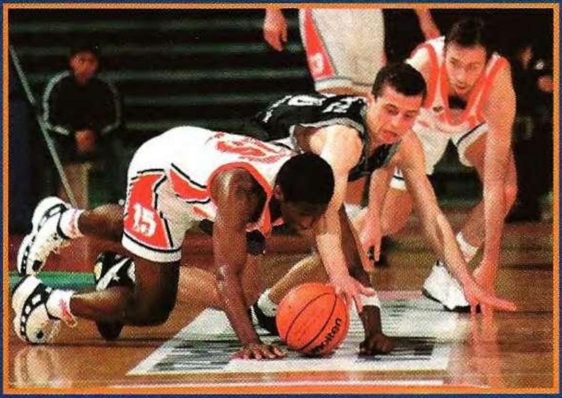
info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Zoom
Παίκτες: 2

Για πρώτη φορά σε CD-ROM όλη η ιστορία του ελληνικού μπάσκετ...

Μία συμπαραγωγή των εταιριών EXODUS A.E. και COMPUPRESS A.E..





Supported by Web CD technology

Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet

...και οι σημαντικότερες στιγμές του.

- ✓ 1.100 φωτογραφίες, 3D animations, ηχητικά εφέ, videos **στιγμιότυπα** άνω των 30 λεπτών
- ✓ Όλοι οι αγώνες των ελληνικών ομάδων στα **ευρωπαϊκά κύπελλα**
- ✓ Οι αγώνες και το αναλυτικό ιστορικό της **εθνικής ομάδας**
- ✓ Οι αγώνες του πρωταθλήματος **Α1 κατηγορίας** από το 1986 μέχρι σήμερα
- ✓ Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους **τελικούς** του θεσμού
- ✓ Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από **200 παίκτες**

Κυκλοφορεί

ΑΝΑΠΤΥΞΗ: EXODUS A.E., Φιλολάου 40, 116 33 Αθήνα, Τηλ.: 7264505, Fax: 7264506

COMPUPRESS A.E.: ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761 - ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: COMPUPRESS, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Παρακαλώ στείλτε μου το CD-ROM "Το Ελληνικό Μπάσκετ".
Τιμή: 12.000 Δρχ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....

ΠΟΛΗ.............................Τ.Κ. ....

ΤΗΛ. ....ΗΜ/ΝΙΑ ....

❑ Απέστειλα ταχ. επιταγή Νο ....
(προς COMPUPRESS A.E., Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα)

❑ Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το CD-ROM.

❑ Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου:

❑ VISA ❑ EUROCARD ❑ MASTERCARD ❑ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

ΗΜ. ΛΗΞΗΣ |_|_|_|_|

Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

Υπογραφή..............................

WORLD LEA

Η Eidos ανέκαθεν είχε την επιθυμία να δημιουργήσει ένα κορυφαίο παιχνίδι ποδοσφαίρου. Οι προσπάθειες της έως τώρα ήταν μάλλον αποτυχημένες. Καθώς φαίνεται, όμως, έρχεται η ώρα να δικαιωθεί.

Του Νίκου Κοσμάτου

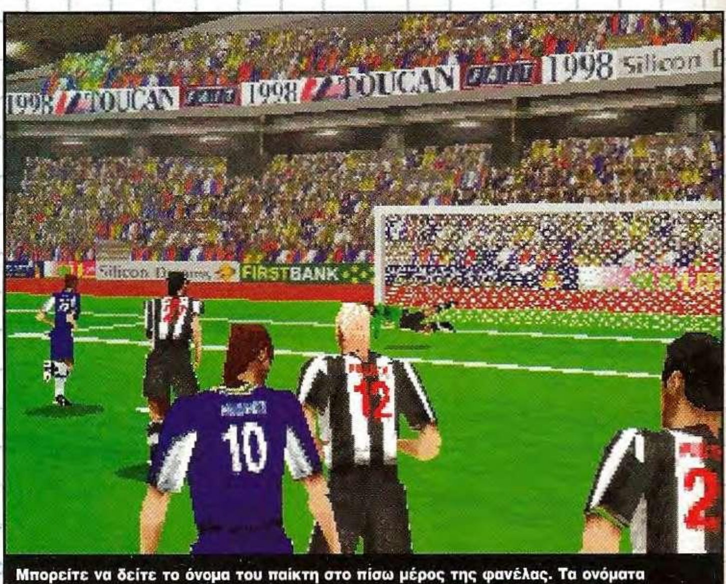
Επιτέλους...

Η πασίγνωστη πλέον Eidos έκανε την πρώτη μεγάλη επιτυχία της στο Playstation με το Tomb Raider. Ακολούθησαν πολλοί άλλοι τίτλοι από την ίδια εταιρία, οι οποίοι όμως δεν κατάφεραν να σημειώσουν την ίδια επιτυχία. Αν εξαιρέσουμε το Tomb Raider 2, το οποίο ουσιαστικά "πάτησε" πάνω στο πρώτο για να αναδειχθεί, δεν μπορούμε να πούμε ότι είδαμε κάτι που μας συγκίνησε ιδιαίτερα. Έτσι, οι προγραμματιστές κατάλαβαν πως πρέπει να... στρωθούν στη δουλειά, προκειμένου να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που θα κατακτήσει την κορυφή.
Η παραπάνω εισαγωγή κάθε άλλο παρά περιττή είναι για ένα παιχνίδι όπως το World League Soccer. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Το WLS αποτελεί την τελευταία κυκλοφορία της ίδιας εταιρίας από την οποία προήλθε το Olympic Soccer και η συνέχειά του, το Soccer 97. Ύστερα από σχεδόν 15 μήνες εργασίας και εκατοντάδες ώρες δοκιμαστικού παιξίματος, οι άνθρωποι του WLS είναι βέβαιοι ότι πρόκειται για... το απόλυτο ποδόσφαιρο. Και επειδή είναι φυσικό να υπάρχουν και ορισμένοι δύσπιστοι, αρκεί να σας πούμε πως δέκα λεπτά ενασχόλησης με το παιχνίδι είναι αρκετά για να εξαφανίσουν κάθε αμφιβολία. Οι ίδιοι οι κατασκευαστές του WLS παραδέχονται πως από την αρχή βασικός στόχος τους ήταν να δώσουν στον παίκτη την απόλυτη ποδοσφαιρική εμπειρία και για αυτόν ακριβώς το λόγο έστρεψαν την προσοχή τους στο gameplay.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Eidos
Παίκτες: 1-4

Silicon Dreams


Μπορείτε να δείτε το όνομα του παίκτη στο πίσω μέρος της φανέλας. Τα ονόματα μπορούν επίσης να αλλάξουν.

Ολοζώντανο Ποδόσφαιρο

Ωστόσο, σε καμία περίπτωση δεν παραμελήθηκαν τα γραφικά εξαιτίας του gameplay. Οι προγραμματιστές κατέβαλαν μεγάλη προσπάθεια προκειμένου να μη μειωθεί ο ρυθμός των frames κάτω από 30 ανά δευτερόλεπτο. Αρχικά το World League Soccer είχε σχεδιαστεί έτσι ώστε να τρέχει σε υψηλή ανάλυση, στη συνέχεια όμως αποφάσισαν να τη μειώσουν λίγο, προκειμένου το animation να είναι απόλυτα ομαλό και οι κινήσεις των ποδοσφαιριστών να ανταποκρίνονται άμεσα στο χειρισμό. Παρ' ότι η έκδοση που είδαμε δεν ήταν πλήρης, είμαστε βέβαιοι πως... μόνο η συντέλεια του κόσμου μπορεί να αποτρέψει το WLS από την κατάκτηση της κορυφής. Υπάρχουν περισσότερες από 190 ομάδες δέκα διαφορετικών οργανώσεων, οι οποίες


Τα κεφάλια των παικτών πάντα ακολουθούν τη δράση.


Τίποτα δεν είναι τόσο ικανοποιητικό όσο το να στέλνεις την μπάλα στα δίχτυα. Replay, παρακαλώ...

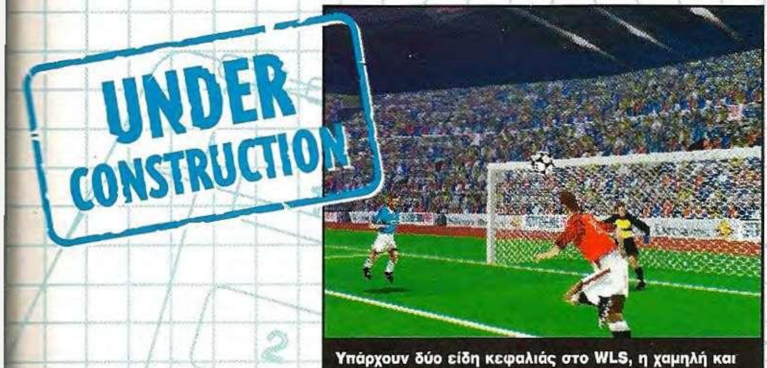

Οι αγώνες μπορούν να γίνουν με το φως της ημέρας ή των προβολέων του σταδίου.

Η ΟΜΑΔΑ

Τα παιδιά της Silicon Dreams έκαναν τα αδύνατα δυνατά προκειμένου να κατασκευάσουν το απόλυτο ποδοσφαιρικό παιχνίδι. Οι δύο βασικοί προγραμματιστές είναι ο Rob Mack (μπροστά, δεύτερος από τα δεξιά) και ο Giles Parke (μπροστά, τέρμα δεξιά).



GUE SOCCER



Υπάρχουν δύο είδη κεφαλιάς στο WLS, η χαμηλή και η ψηλοκρεμαστή (που βλέπουμε εδώ).


Το κοντρόλ με το στήθος είναι ιδανικό προκειμένου να αποκτήσετε τον έλεγχο της μπάλας. Πράγματι μερικές φορές θυμίζει αληθινό αγώνα.

"Σε καμία περίπτωση δεν παραμελήθηκαν τα γραφικά εξαιτίας του gameplay."

περιλαμβάνουν την πλειονότητα όλων των αστέρων του σύγχρονου ποδοσφαίρου. Ολες οι εθνικές ομάδες βρίσκονται εδώ: της Αγγλίας, της Ιταλίας, της Γαλλίας, της Ισπανίας, της Γερμανίας, της Ολλανδίας, της Σκοτίας και πολλές άλλες μεταξύ των οποίων και της Αμερικής. (Αναφέραμε την Αμερική απλώς για να τονίσουμε ότι οι επιδόσεις κάθε ομάδας αντιστοιχούν στην πραγματικότητα. Συνεπώς, πρέπει να εξασκηθείτε πολύ προκειμένου να κατακτήσετε την πρώτη θέση με μια μικρή ομάδα.)
Ο Αγγλος διεθνής και κανονιέρης των Spurs, Les Ferdinand, αποτέλεσε το μοντέλο του motion capture. Αυτή τη φορά χρησιμοποιήθηκε ένα ολοκαίνουριο σύστημα προορισμένο να αποδώσει κάθε κίνηση με την παραμικρή λεπτομέρεια. Το αποτέλεσμα ήταν κάτι παραπάνω από άψογο. Τα πρόσωπα των παικτών είναι επίσης πολύ περιποιημένα. Οχι, δεν είναι μακιγιαρισμένα, έχουν όμως σχεδιαστεί με τη μέθοδο του texture-mapping, έτσι ώστε να είναι εμφανή τα ξεχωριστά χαρακτηριστικά καθενός. Στην πραγματικότητα θα μπορείτε να αναγνωρίζετε κάθε παίκτη μόνο από την υφή του προσώπου και τη φυσιογνωμία του.




Εδώ ο τερματοφύλακας κάνει άλλη μια προσπάθεια να σώσει την εστία του.

"Κομψο" Ποδοσφαιρο

Από τα προαναφερόμενα εύκολα συμπεραίνει κάποιος ότι πρόκειται για το πιο προσεγμένο και

P ▶


Τα replay μπορούν να σωθούν ανά πάσα στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού-και να παιχθούν από την προοπτική οποιουδήποτε παίκτη.



Καθορίστε το σχήμα της ομάδας σας ώστε να δημιουργήσετε μια νικηφόρα στρατηγική και επιλέξτε ένα από τα υπέροχα στάδια.





ΕΞΩ ΟΙ ΜΠΑΛΕΣ

Εγινε μεγάλη προσπάθεια προκειμένου να αποδώσει τους τερματοφύλακες με το ρεαλισμό που τους αρμόζει. Το "κόλπο" της Silicon Dreams ήταν να τους κάνει να αντιδρούν έξυπνα και πειστικά, χωρίς όμως να είναι ανίκητοι. Εδώ θα αναφέρουμε τα νέα ταλέντα τους.

Μερικές αποκρούσεις θα είναι ιδιαίτερα θεαματικές, όπως αυτή με τα δάχτυλα.



Σε διάφορες περιπτώσεις ο τερματοφύλακας θα χάσει ή θα εκτελέσει αδέξια την μπάλα. Ακόμα και ανάμεσα από τα πόδια του θα περάσει...



Υστερα από κάθε απόκρουση υπάρχουν διάφορα animations όπως, το κρέμασμα του τερματοφύλακα από το οριζόντιο δοκάρι.



Αφού μπλοκάρει την μπάλα, επιλέγει πού θα την πασάρει.



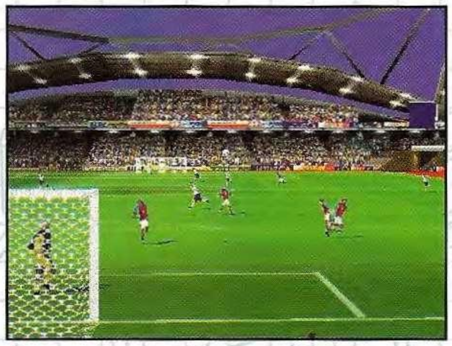
Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να πετάξει την μπάλα στα πόδια του και να αρχίσει τις ντρίπλες.



Οι αποκρούσεις της τελευταίας στιγμής ακριβώς πριν από τη γραμμή θα σας κάνουν να αγαπήσετε (ή και να μισήσετε) αυτό το παιχνίδι.











Οι τερματοφύλακες είναι αρκετά ικανοί και προφανώς δεν θα μπορέσετε να βρείτε έναν εγγυημένο τρόπο να σκοράρετε.

αληθοφανές παιχνίδι ποδοσφαίρου όλων των εποχών, ωστόσο οι καινοτομίες δεν σταματούν εδώ.
Αρχικά, ο ρυθμός του είναι τέτοιος ώστε, μολονότι μπορείτε σχετικά εύκολα να κατεβάσετε την μπάλα από τη μία άκρη του γηπέδου στην άλλη, το σχήμα της ομάδας να έχει άμεση και ορατή σημασία. Χάρη στο έξυπνο σύστημα χειρισμού, μπορείτε με μεγάλη άνεση να εκτελέσετε ένα-δύο καθώς και διάφορες άλλες πάσες.
Αυτό αποτελεί και το πιο δυνατό σημείο του WLS. Με τις σωστές πάσες και την κατάλληλη στρατηγική μπορείτε να δημιουργήσετε εντυπωσιακές και επιδέξιες επιθέσεις, οι οποίες δεν βασίζονται στον κανόνα "κλώτσα και τρέχα" που έχουμε συναντήσει σε πολλά παιχνίδια του είδους. Το ποδόσφαιρο, άλλωστε, είναι ένα γρήγορο δυνατό άθλημα, το οποίο χωρίς την απαραίτητη στρατηγική καταλήγει να είναι ένα... ανθρώπινο φλίπερ. Εδώ βασίζεται άλλη μία σημαντική καινοτομία του WLS που ακούει στο όνομα "Drone Player", κατά την οποία μπορείτε να δώσετε την μπάλα σε έναν συμπαίκτη ελεγχόμενο από τον υπολογιστή, να πάτε σε όποιο σημείο θέλετε και από εκεί να ζητήσετε την μπάλα. Αυτή η στρατηγική είναι πολύ χρήσιμη, αφού αποτελεί ίσως τον πιο σίγουρο τρόπο για να βάλετε γκολ. Εμάς μας θύμισε τις προωθημένες πάσες του ISS Pro. Τώρα που το αναφέραμε, υπάρχουν και εδώ οι προωθημένες πάσες, καθώς και το "cross button" που συναντήσαμε για πρώτη φορά στο Soccer 97, με τη μόνη διαφορά ότι τώρα μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε σε οποιοδήποτε σημείο του γηπέδου προκειμένου να περάσετε γρήγορα την μπάλα χωρίς να σας σταματήσουν.



Τελειο Ποδοσφαιρο

Σε όλα τα ανωτέρω έρχονται να προστεθούν και οι υπόλοιπες κλασικές κινήσεις. Τα σουτ, τα βολέ, οι ψηλές κλωτσιές, οι κεφαλιές (χαμηλές ή ψηλοκρεμαστές), το τρέξιμο και τα τάκλιν δεν θα μπορούσαν να απουσιάζουν. Για να είμαστε ειλικρινείς, η έκδοση που είδαμε δεν είχε ούτε σωστά τάκλιν, ούτε προβολές, αφού δεν υπήρχε τρόπος να διεκδικήσεις την μπάλα όρθιος. Γενικά, ο τομέας της άμυνας δεν ήταν ολοκληρωμένος στο παραμικρό. Μέχρι να κυκλοφορήσει όμως ο τίτλος είναι βέβαιο ότι αυτό θα έχει διορθωθεί.
Αξίζει, ωστόσο, να σημειώσουμε ότι στην έκδοση με την οποία παίξαμε είχαμε πολλά περιθώρια επιλογών. Καταρχήν, οι αγώνες μπορούν να διεξαχθούν όχι μόνο κατά τη διάρκεια της ημέρας αλλά και νύχτα, ενώ δεν λείπουν οι standard επιλογές Exhibition, League και Tournament. Επίσης, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να αλλάξει τις καιρικές συνθήκες. Οσο για την περιγραφή του αγώνα, οι κορυφαίοι σχολιαστές Peter Brackley και Ray "Smashing" Wilkins αναλαμβάνουν να "ανεβάσουν" τη διάθεσή σας και να σας φτιάξουν το κέφι με ολοζώντανο σχολιασμό. Τέλος, οι πανέξυπνες οπτικές γωνίες θα ικανοποιήσουν εγγυημένα κάθε γούστο. Το World League Soccer αναμφισβήτητα θα φέρει επανάσταση στα ποδοσφαιρικά παιχνίδια. Το μόνο δυσάρεστο σε όλη αυτή την ιστορία είναι ότι ο αρχισυντάκτης πήρε το μοναδικό αντίγραφο του παιχνιδιού που είχαμε στο γραφείο και έτσι δεν πρόλαβα να συμπληρώσω ούτε δεκαπέντε ώρες παιξίματος. Θα μου το πληρώσει όμως... Εμείς περιμένουμε την τελική έκδοση εναγωνίως. Σας συνιστούμε να κάνετε το ίδιο.

> "Οι πανέξυπνες οπτικές γωνίες θα ικανοποιήσουν εγγυημένα κάθε γούστο."

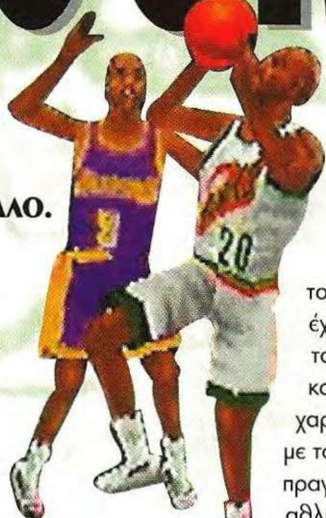




Ακόμα και οι θεατές φαίνονται καλύτερα από ποτέ.

NBA COURTSIDE

ΕΝΑ "ΣΟΒΑΡΟ" BASKETBALL GAME ΕΙΝΑΙ ΣΤΑ ΣΚΑΡΙΑ ΚΑΙ, ΑΠ' Ο,ΤΙ ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ, ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ.



NBA Time!



Η Nintendo αποφάσισε να πάρει την ανάπτυξη ενός basketball game στα χέρια της. Αν και το παιχνίδι είναι κατά 60% έτοιμο, δείχνει τις αρετές του: δυνατότητα συμμετοχής μέχρι τεσσάρων παικτών σε κανονικούς αγώνες 5+5 και συμβατότητα με το Rumble Pak. Αυτό, όμως, που μετά βεβαιότητας θα έλξει την προσοχή σας είναι οι μεγαλόσωμοι παίκτες και ο υψηλός βαθμός ρεαλισμού στην απόδοσή τους. Ολοι έχουν σχεδόν τα ίδια φυσικά και αγωνιστικά χαρακτηριστικά με τους πραγματικούς αθλητές (ύψος, χρώμα, ταχύτητα κ.λπ.), τα δε πολύγωνα από τα οποία αποτελούνται είναι full textured mapped και κινούνται εξαιρετικά ομαλά.

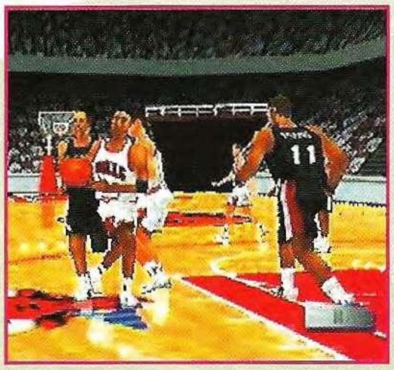
Η κλασική εναλλαγή των παικτών κατά τη διάρκεια του αγώνα τόσο στην άμυνα όσο και στην επίθεση συμβάλλουν ώστε το παιχνίδι να αποπνέει αγωνιστική αίσθηση. Οσον αφορά στα καρφώματα, γίνονται ανάλογα με τη θέση, την ταχύτητα και την απόσταση του παίκτη απο την μπασκέτα, είναι δε αρκετά σε αριθμό. Ενας τίτλος τον οποίο αναμένουμε για να προβούμε σε πλήρες review.

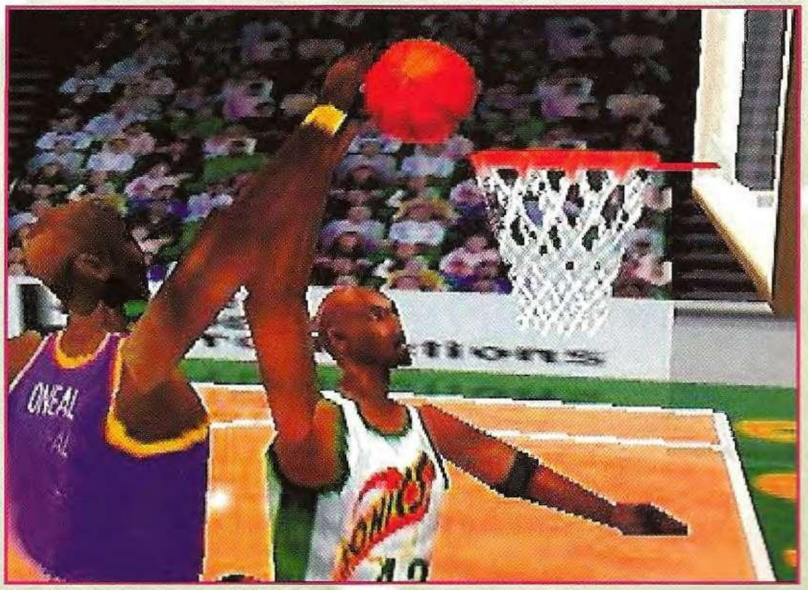




ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Μπορεί να εξελιχθεί σε δυνατό τίτλο.







info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Nintendo
Τύπος: Basketball Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιούνιος '98
Παίκτες: 4

Του Γιώργου Κουρκουτά

Του Αγγέλου Μεγρέμη

NEED FOR

ΣΚΟΤΩΘΗΚΑΤΕ ΣΤΗ ΔΕΥΤΕΡΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ή ΕΙΣΤΕ ΑΚΟΜΗ ΣΕ ΦΑΣΗ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ; Το NFS3, ΠΑΝΤΩΣ, ΣΑΣ ΥΠΟΣΧΕΤΑΙ ΕΝΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΟ ΕΙΔΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΑΓΩΝΩΝ ΤΑΧΥΤΗΤΑΣ.

UNDER CONSTRUCTION

Δώστε γκάζια

Δώστε προσοχή, αναγνώστες! Η Electronic Arts ετοιμάζεται και πάλι να "πάρει τα πάνω της". Ενώ το διασημότερο των παιχνιδιών της ονόματι FIFA ημέρα με την ημέρα γίνεται λιγότερο ελκυστικό (αν και στα charts των Χριστουγέννων των τελευταίων πέντε χρόνων η ΕΑ βρίσκεται στην κορυφή), ένας εκ βάθρων επανασχεδιασμός έδωσε το Road To World Cup 98, ένα παιχνίδι-διαμάντι. Κάτι παρόμοιο μπορούμε να πούμε ότι συμβαίνει και με την κλασική σειρά παιχνιδιών αγώνων, Need For Speed. Οι περισσότεροι από εμάς που δοκιμάσαμε και παίξαμε το Need for Speed 2 δεν εντυπωσιαστήκαμε, όπως άλλωστε συνέβη και με τους περισσότερους gamers παγκοσμίως. Ετσι, για τη συγκεκριμένη έκδοση αποφασίστηκε μια ανανέωση όσον αφορά στο gameplay, την ευκολία χειρισμού και τις δυνατότητες του παιχνιδιού, έτσι ώστε να καταφέρει να συναγωνιστεί επάξια τους ισχυρούς ανταγωνιστές του.

Καταρχήν, ολόκληρη η εμφάνιση του παιχνιδιού είναι αγνώριστη και δεν θυμίζει ούτε στο ελάχιστο κάποια συνέχεια της συγκεκριμένης σειράς. Στη Ferrari 355 (το Need For Speed παραμένει το μοναδικό video game που έχει επίσημη άδεια από τη Ferrari), σε αυτή την πρώιμη έκδοση του παιχνιδιού, αντανακλάσεις των σύννεφων και του ουρανού που "κυλάνε" επάνω στις ζωγραφιές, τα σχέδια και τα παράθυρα του αυτοκινήτου, ενώ και όλες οι λεπτομέρειές της είναι εντυπωσιακές.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Παίκτες: 1-2

Up The Wall

Ισως το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό που είναι ικανό να φέρει πίσω οπαδούς από το πρώτο NFS είναι η αστυνομία - επέστρεψαν και έχουν τις πιο άγριες διαθέσεις! Η απειλή της εφαρμογής του νόμου δεν έρχεται μόνο από έναν αστυνομικό.

Στην πραγματικότητα, εάν είστε αρκετά γρήγορος και ικανός σε αυτόν τον παράνομο αγώνα, θα μπορέσετε να διακρίνετε τρεις ατρόμητους αστυνομικούς-οδηγούς να παίρνουν μέρος ένας-ένας στην καταδίωξη! Οι αστυνομικοί πλέον κυνηγούν και τους άλλους οδηγούς και όχι μόνον εσάς, ενώ θα κάνουν οτιδήποτε μπορούν προκειμένου να σταματήσουν τη διασκέδασή σας, προσπαθώντας να καταστρέψουν το αμάξι σας, "κλείνοντάς" σας και μερικές φορές σχηματίζοντας μπλόκα σε συγκεκριμένα σημεία στις δέκα πίστες που διαθέτει το παιχνίδι. Σε περιοχές όπου είναι δυνατό να βγείτε έξω από τα όρια του δρόμου και να πέσετε σε γρασίδι ή λακκούβες, οι αστυνομικοί θα έχουν απλώσει αλυσίδες με καρφιά, έτσι ώστε να καταστρέψουν τα





Μας αρέσει πιο πολύ αυτό το Porsche Challenge στιλ του παραθύρου του μετρητή σε σχέση με αυτό της δεύτερης έκδοσης του παιχνιδιού, το οποίο πρέπει να εμπνεύστηκαν από θερμόμετρο.



Οπως και με το πρώτο Need For Speed, τα μοντέλα των αυτοκινήτων έχουν μια στιβαρή και ιδιαίτερα λεπτομερή εμφάνιση.



Μπορεί να μοιάζουν με ταξί, αλλά μη γελιέστε. Το μόνο μέρος στο οποίο θέλουν να σας πάνε είναι η φυλακή!



Η αστυνομία στην τελική έκδοση θα είναι ανάλογη της περιοχής όπου αγωνίζεστε, όπως στο Test Drive, έτσι ώστε το κάθε μέρος της γης να έχει τα σωστά αστυνομικά αυτοκίνητα. Σε αυτή την (εξαιρετικά) πρώιμη έκδοση, άσπρες και μαύρες αντανακλάσεις έρχονται από παντού, οι οποίες φυσικά δεν είναι ικανές να σας εντυπωσιάσουν.



Η νυχτερινή οδήγηση είναι πολύ εντυπωσιακή και δημιουργεί όμορφα συναισθήματα, αν και μερικές φορές θα ευχόσασταν να είχατε πιο ισχυρά φώτα.

SPEED 3



Μπορεί να είναι δύσκολο να οδηγήσετε κατ' αυτόν τον τρόπο, σίγουρα όμως είναι απόλαυση να βλέπετε τον αγώνα από τέτοιες γωνίες μπροστινή άποψη.

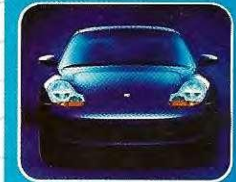
λάστιχά σας εάν περάσετε από εκεί. Η ιδέα είναι ότι θα πρέπει υποχρεωτικά να ρισκάρετε να περάσετε από απότομο έδαφος έξω από τα όρια του δρόμου προκειμένου να αποφύγετε την καταστροφή των λάστιχών σας, κάτι που δεν είδαμε πάντως στην παρούσα έκδοση του παιχνιδιού. Ακούσαμε όμως τους αστυνομικούς να φωνάζουν ότι "αυτή είναι η τελευταία προειδοποίηση" και ότι θα πρέπει να "κάνετε στην άκρη", κάτι που δίνει μια ρεαλιστική νότα στο παιχνίδι.
Η νυχτερινή οδήγηση είναι επίσης ένα καινούριο χαρακτηριστικό και μπορείτε να αγωνιστείτε έτσι σε οποιαδήποτε από τις διαθέσιμες πίστες του παιχνιδιού, έχοντας μόνο τα φώτα του αυτοκινήτου σας για να φωτίζουν το δρόμο σας. Τα εφέ που δημιουργούν τα φώτα είναι εκπληκτικά, φέρνοντας τη νυχτερινή οδήγηση του V-Rally ένα βήμα πιο μπροστά, με τυχαίες ακτίνες φωτός από τα μπροστινά φώτα του αυτοκινήτου σας, ενώ ακόμα και τα αστυνομικά αυτοκίνητα δημιουργούν εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις με τα κόκκινα και μπλε φώτα τους. Τα περιβάλλοντα στα οποία αγωνίζεστε μπορούν να αλλάξουν ακόμα περισσότερο, επιτρέποντας στον παράγοντα του καιρού να εισάγει στοιχεία στο παιχνίδι όπως κεραυνούς, αστραπές, βροχή και χιόνι. Έχοντας επίσης τη δυνατότητα να τρέξετε και τις δέκα διαδρομές σε αντίθετη και αντεστραμμένη καθρεφτίζουσα οπτική γωνία, καταλήγετε με έναν αρκετά μεγάλο αριθμό συνδυασμών περιβάλλοντος αγώνων.
Τα φυσικά υπολογιζόμενα τρακαρίσματα, τα οποία αποτελούν το "σήμα κατατεθέν" του παιχνιδιού, είναι βεβαίως και αυτά εδώ, όπως και οι παρουσιάσεις αυτοκινήτων που αποτελούνται από φωτογραφίες, φιλμ και στατιστικά της απόδοσης του αυτοκινήτου. Παρ' ότι, λοιπόν, ο ρεαλισμός είναι το βασικότερο χαρακτηριστικό του Need For Speed 3, σε καμία από αυτές τις πρώιμες εκδόσεις δεν είδαμε το ψηφιοποιημένο καντράν από πραγματικά μοντέλα αυτοκινήτων, που ισχυροποιούν ακόμα πιο πολύ το συναίσθημα ότι όντως βρίσκεστε σε ένα ακριβό, πολυτελέστατο αμάξι. Βεβαίως, όμως, ακόμα δεν τα έχουμε δει όλα...



Τα φώτα των αστυνομικών αυτοκινήτων είναι κάπως δυνατά για την ώρα. Θυμίζουν έντονα σκηνές από το Close Encounters.

WISH LIST

Ο κατάλογος των αυτοκινήτων που συμπεριλαμβάνονται με άδεια στο NFS3 είναι εντυπωσιακός. Ωστόσο, είναι μερικά αμάξια που λείπουν από ένα παιχνίδι τέτοιου επιπέδου ρεαλισμού. Ιδού οι πρώτες πέντε προτιμήσεις μας. Ποιος ξέρει, ίσως την επόμενη φορά η Electronic Arts ρωτήσει και τη δική μας γνώμη...



1. 1998 Porsche 911
2. Mitsubishi 3000 GT
3. Lamborghini Canto
4. TVR Cerbera/Speed 12
5. Aston Martin DB7



Ουπς, κάτι δεν πήγε καλά αυτή τη φορά. Το να αποφύγετε τις αλυσίδες με τα καρφιά δεν είναι εύκολη υπόθεση, όπως θα διαπιστώσετε και μόνοι σας.



AUTO EROTICA

Λογικά θα διερωτάστε ποια αμάξια συμπεριλαμβάνονται στο Need For Speed 3. Ιδού, λοιπόν, η ολοκληρωμένη λίστα - επί του παρόντος βέβαια, καθώς η Electronic Arts μας διαβεβαιώνει ότι μπορεί να προστεθούν κι άλλα ή να αντικατασταθούν μερικά από τα παρόντα με άλλα. Η γενναία απόφαση να συμπεριληφθεί το παλιό Lambo Countach αποτελεί μια ιδιαίτερα καλή ιδέα, αν και γενικότερα θα πρέπει να παραδεχτείτε πως όλα τα "διαμάντια" που βλέπετε δίπλα είναι ό,τι καλύτερο.



Ferrari 355 F1



Lamborghini Countach



Mercedes CLK GTR



Jaguar XJR-15



ItalDesign Nazca C2



Ferrari 550



Lamborghini Diablo SV



Chevrolet Corvette C5

N 20



Αυτόματα laser τοποθετημένα στους τοίχους προσπαθούν να σας θέσουν εκτός μάχης, ενώ το σκάφος σας επιχειρεί να περάσει από τα μπερδεμένα τούνελ. Φοβερά εφέ φωτισμού!

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΑΣ ΦΑΝΕΙ ΠΟΛΥ ΓΝΩΣΤΟ.

Του Δημήτρη Ρήγα

Σαν αφηνιασμένο!

TEMPESTUOUS

Το σκάφος σας πετά ορμητικά μέσα σε ένα απέραντο τούνελ γεμάτο από μεταλλαγμένα έντομα και μια ποικιλία από εχθρούς με λέπια εξαπολύοντας laser και σκορπίζοντας το θάνατο. Το όμορφο, πολύ ομαλό τούνελ από την Gremlin, που είναι βασισμένο στα shoot'em up παιχνίδια, αποτελεί έναν κλώνο του Tempest. Ωστόσο, πέρα από αυτό, το N20 είναι ένα πολύ εθιστικό παιχνίδι για το οποίο θα λέτε συνέχεια "πρέπει να το παίξω άλλη μια φορά". Από τη στιγμή που θα το παίξετε, μονό ή διπλό σε split-screen mode, η δράση είναι αδιάκοπη, γεμάτη χρώματα και διασκεδαστική. Χωρίς αμφιβολία μοιάζει να έρχεται από τις ημέρες της δόξας των arcade στις αρχές της δεκαετίας του '80, αλλά με τόσες βελτιώσεις στο Playstation δείχνει φανταστικό ακόμα και στην ημιτελή μορφή του. Ο χειρισμός του σκάφους είναι εντελώς ενστικτώδης και σας επιτρέπει να "πιάνεστε" σε κάθε μεριά του τούνελ καθώς ανατινάζετε τους εχθρούς σας, μαζεύοντας ταχύτητα, ασπίδες και power-up. Το σενάριο σε αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι "πολυτέλεια", ωστόσο οι προγραμματιστές πάντα βρίσκουν απαραίτητο το να επινοήσουν κάποιο. Ετσι, η υπόθεση στο N20 αρχίζει κάπως έτσι... Οπως συνηθίζεται, βρίσκεστε στη μέση ενός πολέμου και οι κατάσκοποι της Ομοσπονδιακής Κυβέρνησης ανακαλύπτουν ένα άκρως απόρρητο σχέδιο οργανωμένο από τους εχθρούς σας στον Ποσειδώνα.

BUG-EYED?

Το σχέδιο των κατασκόπων είναι να εισβάλουν στη Γη και για να επιτύχουν την άνανδρη πράξη τους έχουν αναπτύξει μια γενιά από φοβερά έντομα. Εσείς προσφέρεστε να τα εξολοθρεύσετε προτού αναπτυχθούν πλήρως. Το εκρηκτικό αυτό arcade ανεβάζει την αδρεναλίνη στα ύψη καθώς η Gremlin έχει γεμίσει το σύνολο των 35 επιπέδων με aliens και βιογενετικές μεταλλάξεις που αναπνέουν το αέριο που δημιουργείται εδώ, το N2O. Θα ευχαριστηθείτε να ακούσετε ότι η διαταγή της ημέρας είναι η ολική εξόντωση, σκοτώνοντας δε αυτά τα φρικιαστικά πλάσματα το σκάφος σας που κινείται με N2O μπορεί να μαζέψει περισσότερα καύσιμα και συνεπώς να επιτύχει μεγαλύτερη ταχύτητα. Μερικοί από τους αρχηγούς (bosses) στο τέλος των επιπέδων είναι εκπληκτικά σχεδιασμένοι, ενώ προφανώς θα υπάρχουν και τελικοί αρχηγοί (super bosses) που θα σας περιμένουν στο τελευταίο επίπεδο. Ανησυχούμε όμως μήπως το N2O προκαλέσει την αίσθηση της επανάληψης έπειτα από λίγο.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Gremlin
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάρτιος '98
Παίκτες: 2


Αποφύγετε να συγκρουστείτε με άλλα αντικείμενα.


Τα χρώματα είναι υπέροχα και εντελώς ψυχεδελικά.


"Θεέ μου, είναι γεμάτο με άστρα!"



Καθώς το laser σας σκορπά καυτό θάνατο, "αγκαλιάζει" το πάτωμα ενώ πηγαίνει και γύρω από στροφές (προχωρημένο laser!). Το σκάφος σας αρχικά έχει μικρή ταχύτητα, αλλά -όπως συνηθίζεται στα shoot'em up- επιταχύνει μαζεύοντας μερικά speed-up.



Διπλασιάστε τη συγκίνηση παίζοντας με έναν φίλο σας διπλό σε split screen mode. Το καταπληκτικό είναι ότι δεν υπάρχει απολύτως καμία μείωση της ταχύτητας του παιχνιδιού - η δράση είναι γρήγορη (και εκτυφλωτικότερη από μια συναυλία του Jean-Michel Jarre!).

SHINING FORCE 3

ΑΠΟ Ο,ΤΙ ΔΕΙΧΝΟΥΝ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ, ΠΟΛΥ ΣΥΝΤΟΜΑ ΟΙ ΚΑΤΟΧΟΙ SATURN ΘΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ "FINAL FANTASY".

Του Γιώργου Κουρκουτά





RPG 4 Ever!



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Ενας πολλά υποσχόμενος τίτλος.

Μετά την απόφαση της Sega Ευρώπης να μην προχωρήσει στη μετάφραση του Grandia στα αγγλικά, μεγάλη απογοήτευση απλώθηκε στους RPG maniacs. Ομως οι προσευχές (ή τα spells) έπιασαν τόπο, έτσι το πρώτο μέρος της τριλογίας Shining Force θα κάνει την εμφάνισή του στην Ευρώπη μέσα στο ερχόμενο καλοκαίρι. Βέβαια στην Ιαπωνία τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά:
Το πρώτο Shining Force 3 κυκλοφόρησε πριν από τα Χριστούγεννα, το δεύτερο μέρος θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στην ανοιξη, ενώ το τρίτο και τελευταίο στο τέλος του 1998. Αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι τα τρία παιχνίδια έχουν ένα σύστημα συγχρονισμού της δράσης. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να σώσετε και να κρατήσετε στη μνήμη του Saturn τις θέσεις σας αλλά και την κατάστασή σας στο πρώτο παιχνίδι. Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού θα χρησιμοποιήσει αυτές τις πληροφορίες και θα σας κατευθύνει ανάλογα, ενώ το ίδιο θα επαναληφθεί και στο τρίτο μέρος. Στο πρώτο μέρος θα έχετε το ρόλο του Shinbios και θα τα βάλετε με την κακή αυτοκρατορία της Destonia. Στο δεύτερο μέρος θα αναλάβετε το ρόλο του αυτοκρατορικού Medion, ο οποίος θα ανακαλύψει μια μυστική οργάνωση που κινεί τα νήματα του πολέμου μεταξύ της Republic και της αυτοκρατορίας Destonia. Στο τρίτο μέρος θα υποδυθείτε τον μικρό Julian, ο οποίος στο πρώτο μέρος ήταν στρατιώτης του Shinbios και όσο μεγαλώνει μαθαίνει την αλήθεια για τον πόλεμο και τη μυστική οργάνωση. Το σύστημα μάχης του Shining Force 3 μοιάζει αρκετά με αυτό του Final Fantasy VII, αφού έχει εντυπωσιακά τρισδιάστατα γραφικά με δυνατότητα χρησιμοποίησης διάφορων spells.













PIXEL Next Generation

info

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Camelot
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Ιούνιος '98
Παίκτες: 1

WARHAMMER: DARK OMEN



Η ΔΕΥΤΕΡΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΕΝΑ ΚΑΛΟ WARHAMMER ΠΡΟΧΩΡΑ ΠΟΛΥ ΚΑΛΑ.

Του Μένη Μαλαξιανάκη

θέλει υπομονή.

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts

Παρ' ότι όλες οι επισταμένες και επιστημονικά τεκμηριωμένες έρευνες δείχνουν ότι όλα τα παιχνίδια στρατηγικής παίζονται από μυστήριους τύπους με φθαρμένα τζάκετ και μακριά μαλλιά, το πρώτο Warhammer που κυκλοφόρησε για το PlayStation, ονόματι Shadow of the Homed Rat, πούλησε τόσο καλά, ώστε η Electronic Arts αγόρασε το παιχνίδι από τη Mindscape και κυκλοφόρησε την τεχνικά ανώτερη συνέχεια με το όνομα Warhammer: Dark Omen στο Playstation. Ενας τεράστιος στρατός από αθάνατους στρατιώτες διασχίζει την αυτοκρατορία και σπέρνει την καταστροφή και τον όλεθρο. Εσείς είστε ο Commander Morgan Bernhardt και θα πρέπει να τους σταματήσετε με το μικρό στρατό μισθοφόρων που διαθέτετε και τις γνώσεις σας στην τέχνη του πολέμου. Καθώς η εκπλήρωση του συγκεκριμένου σκοπού δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση, ο χειρισμός του παιχνιδιού έχει βελτιωθεί πάρα πολύ, ενώ η πρόσβαση, η διαχείριση, η μετακίνηση και γενικότερα το interface του τίτλου είναι πολύ εύκολα και λογικά. Οι βασικές αρχές του παιχνιδιού παραμένουν οι ίδιες: point and click interface (π.χ. μετακινήστε το βέλος πάνω από το πεζικό σας, πατήστε "Χ" για να το επιλέξετε και έπειτα ξαναπατήστε "Χ" πάνω από την περιοχή όπου θέλετε να πάει), με το υπερβολικά πολύπλοκο control panel να έχει αντικατασταθεί από μια πολύ απλούστερη περιοχή, με τέσσερα σύμβολα που αλλάζουν ανάλογα με την ανάλυση. Παράλληλα και τα παράθυρα, που ήταν γεμάτα με κακοσχεδιασμένα στατιστικά, έχουν αντικατασταθεί με πολύ πιο όμορφες παραστάσεις.



JERRY GOLDSMITH

Το frame rate έχει διπλασιαστεί, έτσι τα 15 frames το δευτερόλεπτο είναι τώρα 30. Το δε τρισδιάστατο πεδίο μάχης έχει βελτιωθεί με σκιές και φωτισμό που έλειπαν από το Shadow of the Horned Rat. Το πεδίο της μάχης διαδραματίζει πλέον μεγαλύτερο ρόλο στις συγκρούσεις, καθώς θα χρησιμοποιήσετε λόφους, οροπέδια και κτίρια είτε για να μπλοκάρετε το οπτικό πεδίο του εχθρού προς τα στρατεύματά σας είτε για να καταφέρετε -με τους απαραίτητους ελιγμούς- να τοποθετήσετε τους τοξότες σας σε καλή θέση σε σχέση με το στόχο τους, κάνοντας έτσι ευκολότερη τη δουλειά τους.

Με τον παράγοντα του εδάφους να έχει τώρα πολύ μεγαλύτερη σημασία, μπορείτε να περιστρέψετε το πεδίο της μάχης και να κάνετε zoom in και zoom out, ώστε να επιτύχετε τη γωνία που επιθυμείτε.

Με ένα πολύ πιο "ανοιχτό" σενάριο (γεγονός που σημαίνει ότι έχετε στη διάθεσή σας ιππικό, πεζικό και μαγικές δυνάμεις) και μία φιλικότερη συνολική παρουσία, το Warhammer: Dark Omen αποτελεί μια καλή εναλλακτική λύση ανάμεσα στην πλειάδα των παιχνιδιών στρατηγικής που κυκλοφορούν.

Σε επόμενο τεύχος θα έχετε τη δυνατότητα να διαβάσετε περισσότερες λεπτομέρειες για το συγκεκριμένο παιχνίδι σε ένα πλήρες review.



Η αρκετά μεγαλύτερη παλέτα, που ανέβηκε από τα 256 στα 32.000 χρώματα, σημαίνει ότι το Warhammer έχει καλύτερη παρά ποτέ απεικόνιση. Τα animations που παρουσιάζονται και παριστάνουν διάφορους χαρακτήρες επίσης είναι πιο ομαλά, ενώ και τα spells που εφαρμόζουν τα στρατεύματά σας δεν είναι μόνο αλλά δείχνουν και μαγικά!



Ολα αυτά τα αιωρούμενα εικονίδια υποδηλώνουν έναν στρατό που πλησιάζει. Ας ελπίσουμε ότι πρόκειται για φιλικούς ανθρώπους και όχι για εχθρικά zombies!



Ο πίνακας ελέγχου με τη χρυσή απόχρωσή του έχει ακριβώς τα ίδια σύμβολα στα πλήκτρα του όπως και το joypad σας, κάνοντας έτσι ευνόητη τη χρησιμότητα καθενός από αυτά.



Ξεκινώντας τη μεγάλη μάχη, η μόνη μαγική δύναμη που έχετε και μπορείτε να χρησιμοποιήσετε είναι αυτή των fireballs (πύρινες σφαίρες).

FORSAKEN 64

Καλα τα νεα για τους N64 users. Το πολυ καλο Forsaken ετοιμαζεται για την κονσολα τους με γοργους ρυθμους.

Του Γιώργου Κουρκουτά



Quake; Doom; Descent;

Η Acclaim βελτίωσε την 3D engine του Descent και ετοιμάζει ένα πολύ καλό Doom-clone game. Ας αναφέρουμε τα πολύ καλά χαρακτηριστικά του. Σημειώνουμε, καταρχήν, την πλήρη ελευθερία κινήσεων και τη δυνατότητα περιστροφής κατά 360 μοίρες. Ακολουθούν τα εφέ φωτισμού που λειτουργούν πλέον σε πραγματικό χρόνο - για παράδειγμα, το φως του laser που αντικατοπτρίζεται στους τοίχους ακολουθεί τις κινήσεις του όπλου σας καθώς πυροβολείτε!



ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ: Θα το έλεγε κανείς " Special Edition".





Ενα επιπλέον εντυπωσιακό χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα επέμβασης στο περιβάλλον, αφού μπορείτε να καταστρέφετε διάφορα αντικείμενα τριγύρω σας - λόγου χάριν, μια πόρτα, προκειμένου ελευθερώσετε το δρόμο σας (αυτή η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον είναι το σημείο διαφοράς με το Quake, για παράδειγμα).



Τέλος, αναφέρουμε την παρουσία δεκαπέντε cyber-bikes με δεκάδες διαθέσιμα όπλα και τη δυνατότητα ταυτόχρονης συμμετοχής μέχρι τεσσάρων παικτών, σε ταχύτητα που δεν πέφτει κάτω από τα 30 frames το δευτερόλεπτο.



Η τελική έκδοση του παιχνιδιού για N64 αναμένεται να είναι καλύτερη απο την έκδοση για Playstation.



info

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: Acclaim
Τύπος: 3D Shooter
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Μάιος '98
Παίκτες: 4

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

ΕΝΑ ΠΑΣΙΓΝΩΣΤΟ ΠΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΙΣ ΑΙΘΟΥΣΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΕΡΧΕΤΑΙ ΣΤΑ ΣΠΙΤΙΑ ΜΑΣ

Του Νίκου Κοσμάτου

Μεταλλαγμένοι...

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Acclaim

Τελικά, η Acclaim το πήρε απόφαση: Δεν είναι δυνατόν να απουσιάσει από το PlayStation ένα παιχνίδι της αξίας του X-Men: Children Of The Atom. Μπορεί ο τίτλος να πρωτοκυκλοφόρησε στα Arcade πριν από τρία χρόνια, αλλά αυτό δεν έχει καμία σημασία. Ειδικά αν λάβουμε υπόψη ότι ο σχεδιασμός έγινε από την Capcom, σίγουρα άξιζε τον κόπο να περιμένουμε.
Μετά τον πρόσφατο θρίαμβο του Marvel Superheroes (ένα πολύ πιο καινούριο παιχνίδι), το X-Men έχει ακόμα πολλά πράγματα να προσφέρει. Το πιο αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό του είναι η απίστευτη ομοιότητα που έχει με τον προηγούμενο τίτλο και τη σειρά Street Fighter. Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι γνωστή σε όσους διαβάζουν comics της Marvel. Μια φυλή υπερ-μεταλλαγμένων, γνωστών ως Acolytes, σχεδιάζουν να ανατρέψουν όλες τις κυβερνήσεις του κόσμου, καθοδηγούμενοι από τον... ελκυστικό (όχι επειδή είναι όμορφος αλλά γιατί έλκει όλα τα μέταλλα) Magneto.
Ετσι, λοιπόν, σε αυτό το 2D fighting game μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα από δέκα μεταλλαγμένους (χωρισμένους στους Acolyte και τους X-Men), με σκοπό να διαλύσετε όλους τους αντιπάλους σας μέσα από μια πληθώρα επιθετικών και αμυντικών κινήσεων. Μάλιστα, όσοι από εσάς είστε εξοικειωμένοι με τα 2D beat'em up της Capcom δεν θα δυσκολευτείτε με το χειρισμό, αφού όλες οι κινήσεις εκτελούνται με τη γνωστή πλέον λογική.



Μπορεί το παιχνίδι να μην τρέχει σε πολλά frames, όμως η δράση είναι καταιγιστική.





Ο Silver Samurai κόβει σαλάμι με το σπαθί του.



Ο Wolverine δεν φαίνεται και πολύ ευδιάθετος.



Εδώ ο IceMan φέρνει το χειμώνα στα μαλλιά -και όχι μόνο- του αντιπάλου του.

X-Citing

Οπως και στο Street Fighter, έτσι και εδώ διατίθενται τρεις διαφορετικές μπουνιές και κλωτσιές, που συνδυαζόμενες με περιστροφικές κινήσεις του D-Pad μπορούν να προκαλέσουν πληθώρα επιθέσεων. Ωστόσο υπάρχουν και ορισμένες καινοτομίες. Ετσι, θα πάθετε πλάκα την πρώτη φορά που ο εχθρός σας θα σας κλέψει ενέργεια και θα την προσθέσει στη δική του. Επιπλέον, σε ορισμένα σημεία οι χαρακτήρες μπορούν να γίνουν αόρατοι ή και να απογειωθούν, προκαλώντας σύγχυση στον αντίπαλο. Αλλο ένα στοιχείο που η Capcom έχει καθιερώσει στα παιχνίδια του είδους είναι το power bar: Πρόκειται για έναν δείκτη δίπλα στην ενέργεια κάθε παίκτη, ο οποίος αυξάνεται σταδιακά ανάλογα με τις ειδικές κινήσεις ή τα χτυπήματα που επιτυγχάνετε. Αυτός ο δείκτης χωρίζεται σε τρία μέρη. Μόλις συμπληρώσετε τα δύο πρώτα, μπορείτε να εκτελέσετε τις X-moves, που είναι πιο ισχυρές από τις κανονικές ειδικές κινήσεις - αλλά μη χαίρεστε, γιατί το power bar αδειάζει γρήγορα. Συνολικά υπάρχουν εκατοντάδες διαφορετικές κινήσεις για να πειραματιστείτε, από τις οποίες -προφανώς- ούτε οι μισές δεν αναφέρονται στις οδηγίες. Παρ' ότι είναι πολύ νωρίς για προβλέψεις, πιστεύω (όπως άλλωστε και όλα τα παιδιά στο Τμήμα Σύνταξης) ότι σύντομα το PlayStation θα προσθέσει στο δυναμικό του άλλον έναν τίτλο-διαμάντι. Το πόσο δημοφιλές θα γίνει το παιχνίδι στην αγορά είναι αμφίβολο, αφού οι ανταγωνιστές είναι πολλοί. Θα ακολουθήσει πλήρες review...



Η οθόνη επιλογής χαρακτήρα.



Η Psylocke συντρίβει τον Colossus με μια διπλή κλωτσιά.

MARVEL COMICS®

ROWER BOAT RACING

ΑΥΤΗ ΤΗ ΦΟΡΑ Η SONY ΠΡΟΣΠΑΘΕΙ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΙ ΤΗ NINTENDO.

Του Μένη Μαλαξιανάκη

Εχει ακόμα δρόμο

info

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Acclaim

Εάν στη θάλασσα δείτε ένα πλοιάριο να πιάνει εξωπραγματικές ταχύτητες και να κάνει απίθανα πράγματα, ξέρετε όμως ότι δεν θα μπορέσετε ποτέ να πραγματοποιήσετε μια τέτοια βόλτα, τότε το Power Boat Racing της Promethean Design είναι ένας τρόπος να κάνετε πραγματικότητα -έστω και εν μέρει- τις φαντασιώσεις σας. Σε αυτό το παιχνίδι υπάρχει κάτι για οποιονδήποτε επίδοξο αναβάτη και πρωταθλητή, αρκεί να είστε έτοιμος να βάλετε όλες σας τις δυνάμεις (και το κουράγιο) με σκοπό την πρώτη θέση. Κάθε αγώνας διεξάγεται σε διαφορετική τοποθεσία, η οποία έχει το δικό της θέμα, ιδιομορφία και χαρακτήρα. Για παράδειγμα, στη Νέα Υόρκη πρέπει να καταφέρετε να τα βγάλετε πέρα μέσα σε δρόμους γεμάτους από graffiti σε έντονα υποβαθμισμένες βιομηχανικές περιοχές, ενώ στη Ρωσία θα συναντάτε αρκετά συχνά πάσης φύσεως δυνάμεις ασφαλείας. Ολα αυτά, αν και βασικά και απαραίτητα σε ένα παιχνίδι, ωστόσο σίγουρα του δίνουν ένα ιδιαίτερο στιλ και χρώμα.









Trim

Τεράστια άλματα, εμπόδια, καιρικές συνθήκες και κολλήματα είναι ίσως μερικά από τα στοιχεία που θα περιμένατε να συναντήσετε σε ένα παιχνίδι αγώνων. Στο συγκεκριμένο όμως είδος το μέσο με το οποίο αγωνίζεστε, σε συνδυασμό με όλα τα χαρακτηριστικά που προαναφέραμε, δημιουργούν ένα εντυπωσιακό φαινόμενο που ονομάζεται "trim" και αφορά στη στιγμή που το σκάφος σας αναπτύσσει υπερβολική επιτάχυνση και σηκώνεται στον αέρα. Το συγκεκριμένο φαινόμενο σας δίνει μεγαλύτερη ταχύτητα, αλλά όσο διαρκεί είναι σαν να έχετε χάσει σχεδόν ολοκληρωτικά τον έλεγχο του σκάφους. Είναι θέμα συνήθειας, εξάσκησης και ταλέντου το κατά πόσο θα μπορέσετε να εκμεταλλευθείτε αυτή τη δυνατότητα, έτσι ώστε να καταλαβαίνετε ποια στιγμή ακριβώς χρειάζεται να πατήσετε πιο πολύ το γκάζι και ποια να το αφήνετε. Συνολικά υπάρχουν πέντε τρόποι με τους οποίους μπορείτε να παίξετε: Πρωτάθλημα (προσπαθείτε να περάσετε από διάφορα επίπεδα), Slalom (προσπαθείτε να αποφύγετε διάφορα σημεία της διαδρομής), Arcade (τα πράγματα γίνονται πιο περίεργα, με πιο πολλά stunts και δράση), Time-Trail και, τέλος, Shoot-out (επιλέγετε μια διαδρομή και αγωνίζεστε ενάντια σε τρία άλλα σκάφη). Αναμένονται να γίνουν ακόμα μερικές αλλαγές στο Power Boat Racing και πιο συγκεκριμένα στο πολύ σημαντικό σημείο των εφέ του νερού. Οντως, πρόκειται για ένα σημείο που χρειάζεται απαραίτητα βελτίωση, για να μπορούμε να πούμε ότι αυτό είναι το καλύτερο παιχνίδι αγώνων της Sony.



Σιγουρευτείτε ότι το σκάφος σας είναι στραμμένο ακριβώς προς τα εμπρός, προτού προσπαθήσετε να περάσετε από κάποια, τοποθετημένη στρατηγικά, ράμπα. Πετώντας στον αέρα είναι όντως πολύ εντυπωσιακό. Εάν η ράμπα έχει αρκετά μεγάλη κλίση προς τα πάνω, τότε η πτήση σας θα διαρκέσει ακόμη περισσότερο, ενώ κατά την προσγείωση θα είστε για μερικά δευτερόλεπτα κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας.



Επειτα από ένα ιδιαίτερα μεγάλο άλμα, το σκάφος πέφτει με παφλασμό στη θάλασσα.

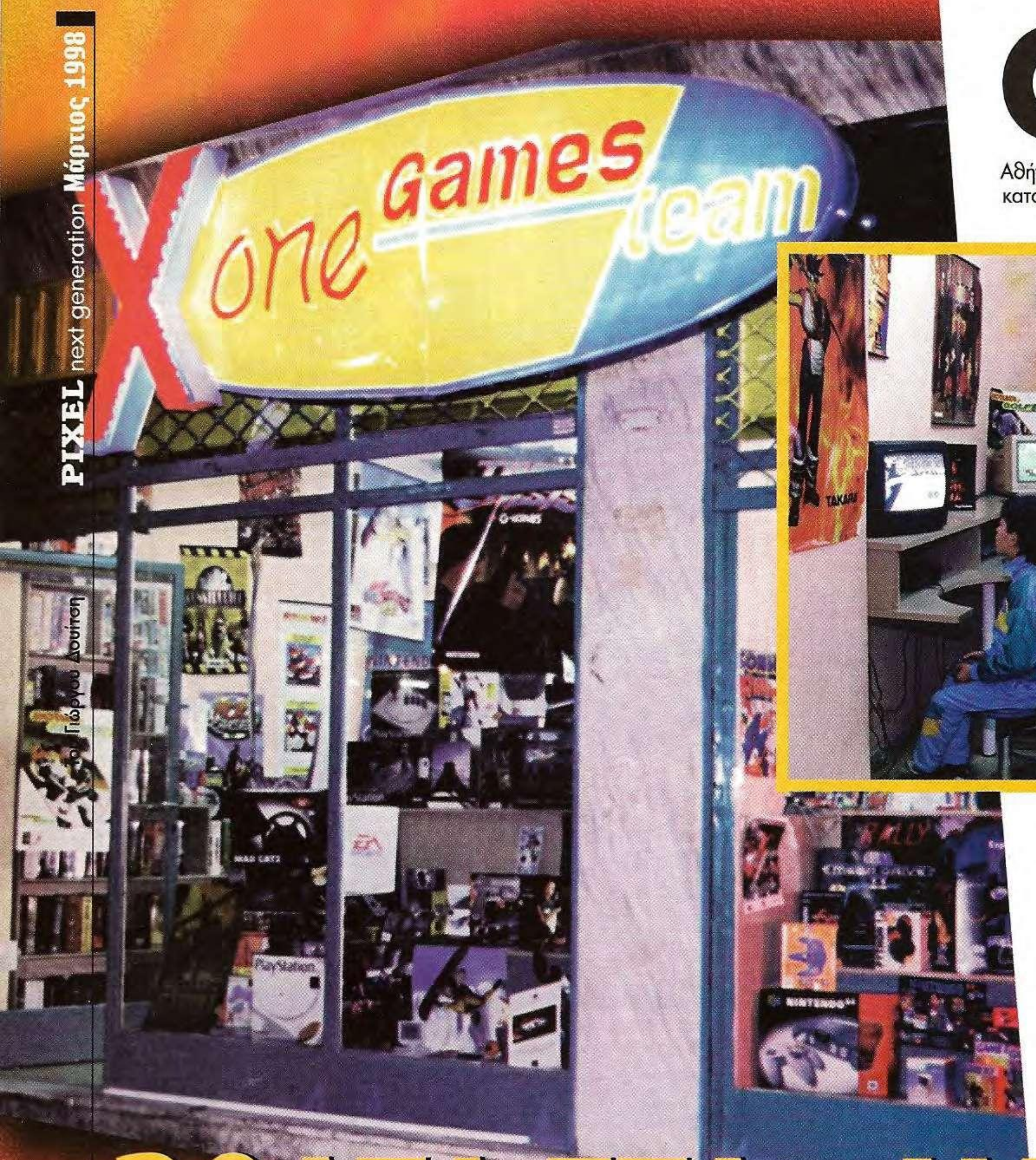


Συναγωνίζεστε με άλλα τρία σκάφη, τα οποία ανήκουν και αυτά στην ίδια κατηγορία με το δικό σας.

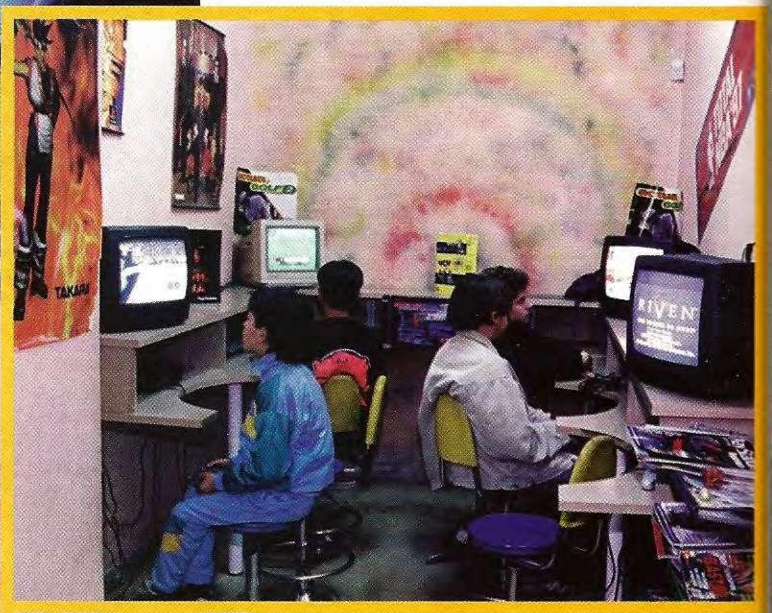


Αρκετά συχνά θα πιάνετε τον εαυτό σας κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας έπειτα από ένα τεράστιο άλμα από κάποια ράμπα.

του Γιώργου Δουίτση



Φθάσαμε αισίως στο πέμπτο τεύχος του "Pixel", μπήκε κι ο Μάρτης κι εμείς πιστοί στις παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμα του τόπου... ουπς, συγγνώμη, του περιοδικού, βγήκαμε άλλη μια φορά στους δρόμους της Αθήνας, με σκοπό να σας παρουσιάσουμε ένα ακόμη κατάστημα για τα αγαπημένα μας video games.



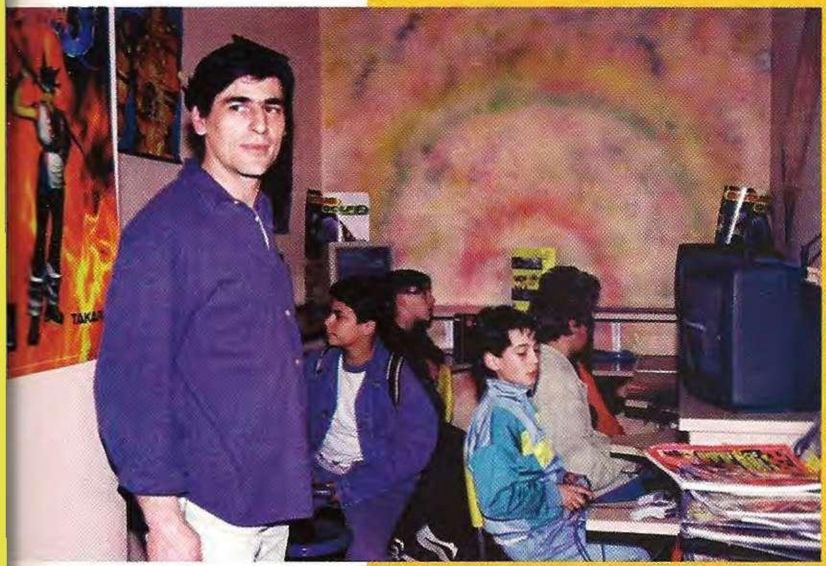
Αυτή τη φορά η χάρη μας έφτασε στο Βύρωνα και συγκεκριμένα στο κατάστημα X One Games Team στην οδό Φορμίωνος,180. (Αλήθεια, κ. αρχισυντάκτα, εκείνο το αυτοκίνητο που μου έχετε υποσχεθεί πού είναι; Εχω βαρεθεί πλέον τα λεωφορεία!) Το κατάστημα άρχισε να λειτουργεί τον Σεπτέμβρη του '97, προχωρώντας με αργά αλλά σταθερά βήματα στο χώρο, ώστε να αντεπεξέρχεται στις προσδοκίες των gamers του Βύρωνα. Ετσι, μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα κατάφερε να κερδίσει τη συμπάθεια και την εμπιστοσύνη τους.

ΒΟΛΤΑ ΣΤΑ... ΜΑΓΑΖΙΑ!

X one Games team



ού τους χάνεις πού
υς βρίσκεις, περνούν
οι από εκεί για να
ημερωθούν σχετικά με
οιδήποτε καινούριο έχει
κυκλοφορήσει στην
γορά. ("Μαμά, να πάω
α παίκθω λίγο 'Tomb
aider;")
και νέο στο χώρο, το X
ne Games Team
ρόντισε να "εξοπλιστεί"
ατάλληλα, ώστε να
ανοποιεί τις προσδοκίες
αι του πιο απαιτητικού
amer. Οι τίτλοι για PSX,
aturn και N64 πάνε κι
ρχονται, ενώ υπάρχουν
εριφερειακά για κάθε
ονσόλα καθώς και άλλα
ξεσουάρ που ομορφαίνουν
ζωή των gamers (αλήθεια,
ιτήν την μπλούζα με τη Lara,
ώς μπορώ να την αποκτήσω;).
ειδή όμως games δεν
πάρχουν μόνο για κονσόλες,
ο X One Games Team θα
βρείτε όλους τους τελευταίους
λους για PC και διάφορα
ξεσουάρ για υπολογιστές.
ο βάθος του καταστήματος
πάρχει ειδικά διαμορφωμένος
ώρος, ώστε όλοι οι gamers να
πορούν ανά πάσα στιγμή να
ίξουν το αγαπημένο τους
αιχνίδι. Άλλωστε, έχουν
μιουργηθεί δύο clubs, ένα για
ort games κι ένα για beat'em up,
ου κάθε Σάββατο τα μέλη τους
ργανώνουν πρωταθλήματα,
γωνισμούς και άγριες κόντρες.



ό,τι αφορά τώρα το πώς μπορεί
οιος να επισκεφθεί το
τάστημα, υπάρχει συχνή
κοινωνία (η στάση του
φορείου είναι μόλις δέκα μέτρα
κριά), οι κάτοχοι αυτοκινήτου,
όμως, θα δυσκολευτούν λίγο, καθώς θέση για παρκάρισμα είναι κομματάκι δύσκολο να βρεθεί.

Περισσότερα, όμως, για το X One Games Team θα μας πει ο ιδιοκτήτης του, κ. Γιώργος Ζαφειράτος, στη συνέντευξη που ακολουθεί.

Pixel N.G.: *Κύριε Ζαφειράτο, πότε ξεκίνησε τη λειτουργία του το X One Games Team;*

Γιώργος Ζαφειράτος: Ως φανατικός gamer και ο ίδιος, το καλοκαίρι του '97 αποφάσισα να προχωρήσω στη λειτουργία του καταστήματος, με αποτέλεσμα τον Σεπτέμβριο της ίδιας χρονιάς να γίνουν τα εγκαίνια. Όμως, ο κυριότερος λόγος που με ώθησε στη δημιουργία του X One Games Team ήταν το ότι δεν υπήρχε παρόμοιος χώρος στο Βύρωνα, οπότε αναγκάζονταν οι gamers -συμπεριλαμβανομένου και εμένα- να πηγαίνουν από την μια άκρη της Αθήνας στην άλλη.

P.N.G.: *Τι ηλικίες επισκέπτονται το κατάστημά σας;*

Γ.Ζ.: Όριο δεν υπάρχει. Οι ηλικίες κυμαίνονται από 3 έως 63 χρόνων. Τα παιχνίδια που κινούνται περισσότερο είναι τα sports, τα adventures και τα beat'em up. Μάλιστα, έχουμε δημιουργήσει δύο clubs, ένα για sports και ένα για beat'em up, όπου διοργανώνονται συνεχώς πρωταθλήματα.

P.N.G: *Ποια πιστεύετε ότι ήταν τα "κακώς κείμενα" στο χώρο, τη χρονιά που μας πέρασε;*

Γ.Ζ.: Εκτός από τη μεγάλη ποσότητα των games που ελάχιστα άξιζαν ποιοτικά, η μεγαλύτερη πληγή στο χώρο είναι η πειρατεία. Επίσης, σε πολλά games και περιφερειακά οι τιμές είναι πολύ υψηλές, με αποτέλεσμα ο μέσος αγοραστής να μην μπορεί να τα αποκτήσει και τα καταστήματα να έχουν μικρό περιθώριο κέρδους.

P.N.G.: *Νομίζετε ότι υπάρχει κορεσμός στην ελληνική αγορά;*

Γ.Ζ.: Όχι ακόμη, αλλά βρίσκεται "προ των πυλών". Βασικό αίτιο είναι η έλλειψη επαγγελματισμού, που απομακρύνει τον πελάτη.

P.N.G: *Κλείνοντας, τι θα θέλατε να δείτε το 1998;*

Γ.Ζ.: Μα και βέβαια παιχνίδια καλύτερης ποιότητας και τιμές πιο προσιτές. Εννοείται, επίσης, να αναβαθμιστούν οι κονσόλες και, γιατί όχι, να βγουν στην αγορά κι άλλες, ώστε να δημιουργηθεί ο απαραίτητος υγιής ανταγωνισμός.


24 - 25 - 26 Απριλίου 1998
Το PIXEL Next Generation
& The GAME COMPULINK NET
σας προσκαλούν
στη Μεγάλη Συνάντηση των Gamers,
η οποία θα πραγματοποιηθεί στο
Holiday Inn® Athens
Μιχαλακοπούλου 50, Αθήνα
Αίθουσα "Δίας"
GRAND PRIX II
ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ ΟΙ ΟΡΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΔΩΡΑ
Be there Boys!
ΓΡΑΨΤΕ ΜΑΣ ΕΔΩ ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΕ ΠΟΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ
ΝΑ ΔΙΑΓΩΝΙΣΤΕΙΤΕ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ GRAND PRIX II. ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΔΕΛΤΙΟ
ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:
GRAND PRIX II, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα
PXL

RESIDENT

Του Νίκου Μελά



Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Capcom

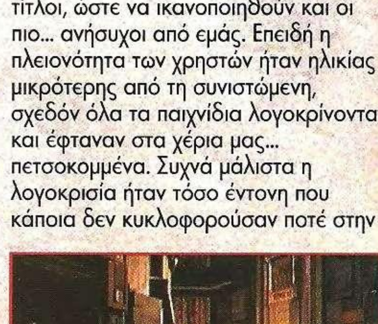
Single Player
Memory Card

"ΕΙΜΑΣΤΕ ΔΥΟ, ΕΙΜΑΣΤΕ ΤΡΕΙΣ, ΕΙΜΑΣΤΕ ΧΙΛΙΟΙ ΔΕΚΑΤΡΕΙΣ..."

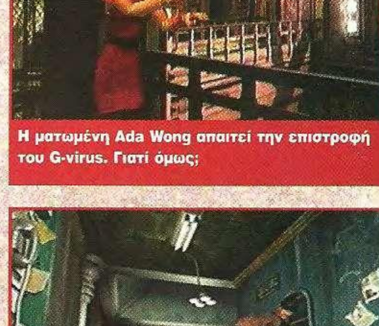
THE BIG GAME

Zombies...

Το μεγάλο πρόβλημα με τα console games όλα αυτά τα χρόνια ήταν το ότι δεν κυκλοφορούσαν αρκετά "σκληροί" τίτλοι, ώστε να ικανοποιηθούν και οι πιο... ανήσυχοι από εμάς. Επειδή η πλειονότητα των χρηστών ήταν ηλικίας μικρότερης από τη συνιστώμενη, σχεδόν όλα τα παιχνίδια λογοκρίνονταν και έφταναν στα χέρια μας... πετσοκομμένα. Συχνά μάλιστα η λογοκρισία ήταν τόσο έντονη που κάποια δεν κυκλοφορούσαν ποτέ στην



Η ματωμένη Ada Wong απαιτεί την επιστροφή του G-virus. Γιατί όμως;



Ο Leon ξεσκίζει μια ομάδα zombies με το "πολυβόλο" του.

EVIL 2


Η Claire και η Sherry μόλις που ξέφυγαν, αλλά για πόσο ακόμα;


Ο κακόμοιρος αστυνομικός σύντομα θα πάει στον παράδεισο των zombies.


Τα κλειστοφοβικά τούνελ σάς οδηγούν σε πολλές μάχες με zombies. Ας είναι καλά η Ada, λοιπόν.

"Συνιστάται σε όλους όσοι διαθέτουν γερό στομάχι."

αγορά. Ετσι, λοιπόν, οι κάτοχοι PCs συνήθιζαν να περιπαίζουν τους κονσολάδες (και με το δίκιο τους) για τα πράσινα αίματα, τις αναλαμπές στα χτυπήματα και διάφορα άλλα περίεργα, την ώρα που εκείνοι απολάμβαναν σφαγές και αποκεφαλισμούς σε όλο το μεγαλείο τους.

Ευτυχώς, όμως, τα τελευταία χρόνια αρχίζουν να κυκλοφορούν τα παιχνίδια στην αρχική κατάστασή τους (PSX & Saturn τουλάχιστον...), με καλύτερο αντιπρόσωπο το Resident Evil. Το συμπαθέστατο αυτό παιχνιδάκι έγινε γρήγορα επιτυχία και η συνέχειά του ήταν αναμενόμενη. Παρ' ότι η κυκλοφορία της πήγαινε από αναβολή σε αναβολή, έφτασε τελικά η ώρα της κρίσης. Είναι όμως το δεύτερο μέρος της σειράς αντάξιο του πρώτου; Αυτό θα το δούμε...

Στο πρώτο Resident Evil, που διαδραματιζόταν κάπου στα προάστια της Racoon City,

ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΠΙΟ ΤΡΟΜΑΚΤΙΚΑ ΣΗΜΕΙΑ ΤΟΥ RESIDENT EVIL 2

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βιώσετε διάφορα συναισθήματα. Πιο συχνά όμως θα νιώσετε το συναίσθημα του τρόμου. Δεν νομίζω να υπάρχει άλλο παιχνίδι που να το ξεπερνά στον τομέα αυτό. Στη συνέχεια παραθέτουμε τα πέντε πιο τρομακτικά σημεία που εντοπίσαμε...

5. Η Βιβλιοθηκη
Τίποτε το τρομακτικό, απλώς κάτι το ξαφνικό. Γι' αυτό ο κόσμος δεν πάει στις βιβλιοθήκες. Εκεί που ψάχνεις για το κατάλληλο βιβλίο, μπορεί να "σπάσει" το πάτωμα και να βρεθείς στη σχάρα του σουβλατζίδικου που λειτουργεί από κάτω.

4. Τα Πουλια
Η είσοδος των πουλιών θα σας τρομάξει σίγουρα, αφού είναι εντελώς ξαφνική και απρόβλεπτη. Εκτός αυτού, συνοδεύεται και από την κατάλληλη μουσική υπόκρουση.



3. Τα Σκυλια
Παρ' ότι τα σκυλιά είναι γνωστά για τη συμπάθεια που τρέφουν προς τον άνθρωπο, η περίπτωσή σας αποδεικνύει ακριβώς το αντίθετο.

2. Το Εκκολαπτηριο
Είτε σας αρέσει είτε όχι η μυρωδιά του κλούβιου αυγού, στο εκκολαπτήριο θα πάτε ούτως ή άλλως. Εξάλλου, μην ξεχνάτε τις πρωτεΐνες που σας παρέχει το αυγό.

1. Ο Κροκοδειλος
Περπατώντας μέσα στους υπονόμους, εκτός από τα χελωνονιντζάκια, μπορεί να συναντήσετε και έναν κροκόδειλο. Μόλις τον δείτε, οι επιλογές που σας απομένουν μειώνονται αυτόματως σε μία... Εμπρός, καλά μου πόδια!



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΗ RACOON CITY

Για να μη χάνετε τον καιρό σας προσπαθώντας να καταλάβετε ποιος είναι καλός και ποιος κακός, το "Pixel N.G." εξασφάλισε για εσάς μια λίστα με τους χαρακτήρες που θα συναντήσετε.

ΟΙ ΚΑΛΟΙ

Leon S. Kennedy
(Ρολος: Οργανο της τάξεως/ Κύριο αντικείμενο: Αναπτήρας)



Ο Leon είναι ένας νεοσύλλεκτος αστυνομικός, που για κακή του τύχη διορίζεται στη Racoon City. Μόλις φτάνει στο τμήμα, καταλαβαίνει ότι κάτι δεν πάει καλά και, μη έχοντας τι άλλο να κάνει, αποφασίζει να σώσει τον κόσμο!

Claire Redfield
(Ρολος: Η αδελφή του αρχικού ήρωα/ Κύριο αντικείμενο: Αντικλείδι)



Η Claire καταφθάνει στην πόλη, αναζητώντας τον αδελφό της Chris Redfield (ο ήρωας του πρώτου Resident Evil). Οπως και ο Leon, έτσι και αυτή έρχεται αντιμέτωπη με τους αφιλόξενους κατοίκους και σε σύντομο χρονικό διάστημα συμμαχεί μαζί του.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΗ RACOON CITY

ΟΙ ΚΑΛΟΙ

Ada Wong

(Ρόλος: Η "girlfriend" του δημοσιογράφου)

Η μυστήρια Ada Wong υποτίθεται ότι ψάχνει το φίλο της Ben, ο οποίος εξαφανίστηκε (πού να πήγε, άραγε;...). Καθώς όμως η ιστορία προχωρεί, η Ada αποφασίζει να συνεργαστεί με τον Leon και εσείς αναλαμβάνετε σε κάποια σημεία τον έλεγχό της.



Sherr Birkin

(Ρόλος: Μικρό και χαμένο κορίτσι/ Κύριο αντικείμενο: Μενταγιόν)

Η Sherry βρίσκεται κλειδωμένη μέσα στο αστυνομικό τμήμα, κάνοντας βόλτες στους διαδρόμους και ψάχνοντας κάποιον για να τη βοηθήσει. Οι γονείς της είναι και οι δύο Umbrella Scientists και είναι αυτοί που δημιούργησαν το νέο G-Virus. Σε κάποια φάση συμμαχεί με την Claire και εσείς αναλαμβάνετε το μερικό έλεγχό της.



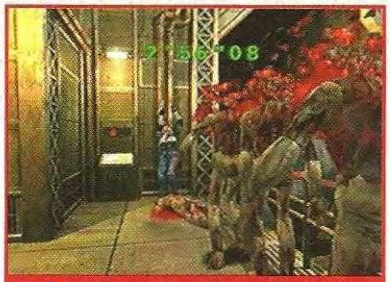
ΟΙ ΚΑΚΟΙ

William Birkin

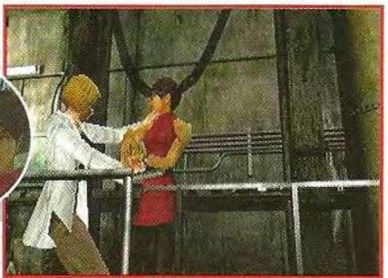
(Ρόλος: Επιστήμονας)

Είναι ο πατέρας του μικρού κοριτσιού και συνδημιουργός του νέου G-Virus. Δεν τον συναντάτε στο παιχνίδι, παρά μόνο τον βλέπετε σε μία ενδιάμεση σκηνή, κατά την οποία η κυβέρνηση προσπαθεί να κλέψει τη δουλειά του.

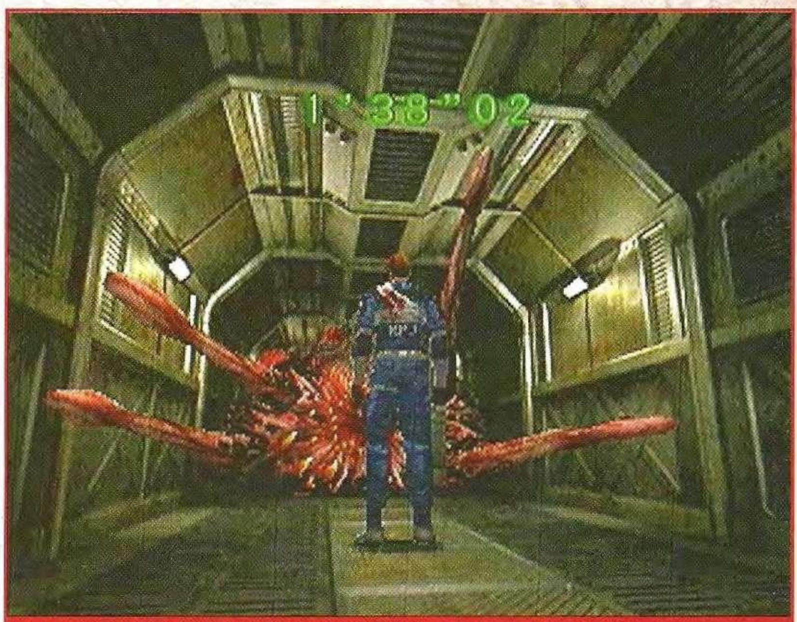




Μία βολή από το magnum αρκεί για να διαλύσει τρία κεφάλια. Αυτή είναι δύναμη πυρός!



Γατοκαβγάς! Η Ada και η Annette τσακώνονται για το G-virus. Βρε παιδιά, δεν αξίζει τον κόπο...



Εκεί που νομίζατε ότι ο εφιάλτης τελείωσε, να κι άλλα προβλήματα. Δεν θα χαλάσουμε την έκπληξη, λέγοντάς σας πού να βρείτε αυτό το σακί από πύον; Θα πρέπει να αρκεστείτε στο να σας πούμε ότι είναι το τελικό εμπόδιο πριν από ένα φοβερό τελικό φιλμάκι.



Ενα ερειπωμένο parking. Καλύτερα να μείνετε μακριά του!



Zombies-σκυλιά δεν είναι ο καλύτερος φίλος του ανθρώπου. Σημαδέψτε χαμηλά!



Ο τομέας του εργαστηρίου είναι γεμάτος με επιθετική βλάστηση. Μία φωτίτσα τα λύνει όλα.



Οταν μπείτε στη δεύτερη αποστολή, θα βρείτε νέες τοποθεσίες, όπως αυτή η εναλλακτική διαδρομή για την αστυνομία.



Σας θυμίζει Aliens; Τα αυγά αυτά πρέπει επειγόντως να καταστραφούν και ο καλύτερος τρόπος είναι με φωτιά.

είχαμε την ομάδα S.T.A.R.S., η οποία ανακάλυψε το διαβολικό μυστικό του T-Virus. Η ανακάλυψή τους αυτή δεν τους βγήκε σε καλό, καθώς, εκεί που εξερευνούσαν την περιοχή και προσπαθούσαν να καταλάβουν τι ακριβώς συμβαίνει, περικυκλώθηκαν από σαπισμένα, σαρκοφάγα zombies. Εντούτοις τα συγκεκριμένα zombies δεν σηκώθηκαν από τον τάφο, όπως θα περιμέναμε από κάποιο



Ο Leon παρακολουθεί το άσχημο τέλος του Ben. Καλά να πάθει...



Η αίθουσα νεκροψίας είναι πολύ άσχημο μέρος, ειδικά εξαιτίας των αναστημένων πτωμάτων.



Πρώην απλοί πολίτες τριγυρίζουν σαν μαστουρωμένοι, μολυσμένοι από τον G-virus. Στείλτε τους!



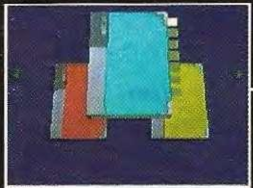
Η αντίστροφη μέτρηση μέχρι την καταστροφή έχει αρχίσει! Ο Leon πρέπει να την κοπανήσει επειγόντως.

καθωσπρέπει zombie: Επρόκειτο για τους κατοίκους της περιοχής, που είχαν έρθει σε επαφή με τον ιό. Ο ιός προκαλούσε ορισμένες αλλαγές στο γενετικό υλικό των θυμάτων του, με αποτέλεσμα να τους μεταμορφώνει εξωτερικά αλλά και εσωτερικά. Ετσι λοιπόν, όχι μόνο βρωμούσαν σαπίλα και μούχλα αλλά επιπλέον είχαν εχθρικές διαθέσεις απέναντι σε οτιδήποτε έμοιαζε ζωντανό (δηλαδή φρέσκο) και ταυτόχρονα τρομερή όρεξη. Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στο Racoon City και συγκεκριμένα μέσα στο αστυνομικό τμήμα (παρ' ότι κάποιες φήμες ήθελαν το Resident Evil 2 να διαδραματίζεται σε ολόκληρη την πόλη). Σκοπός σας είναι να αποκαλύψετε γιατί οι κατακαημένοι πολίτες έχουν μεταμορφωθεί σε ανθρωποφάγα zombies και πού βρίσκεται η διαβολική ομάδα S.T.A.R.S. που δημιούργησε τον T-Virus στο πρώτο μέρος. Για το σκοπό αυτό θα επιλέξετε ανάμεσα σε δύο χαρακτήρες: τον Leon

INVENTORY

Το inventory στο Resident Evil 2 παρέχει αρκετές χρήσιμες πληροφορίες. Εδώ αναλύουμε κάθε λειτουργία ξεχωριστά και δίνουμε τις απαραίτητες οδηγίες.

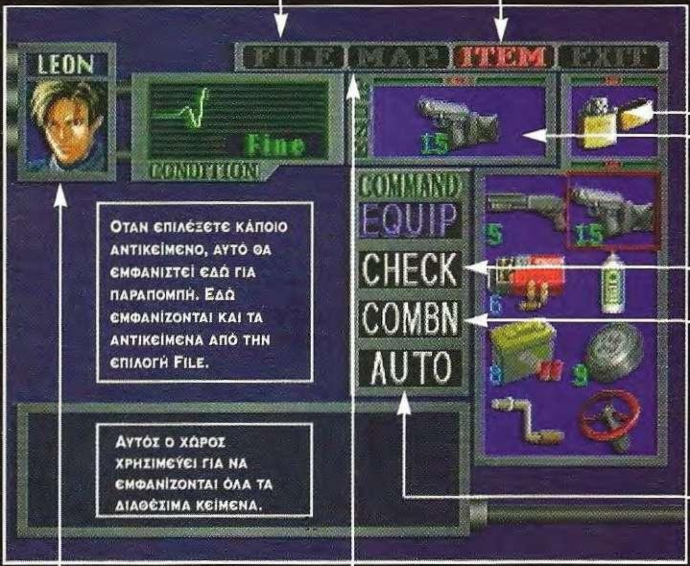
Εδώ είναι το γνωστό μας inventory, δηλαδή τα αντικείμενα που κουβαλάτε. Ο μέγιστος αριθμός αντικειμένων ανέρχεται στους οκτώ.



Αυτή η επιλογή σάς αφήνει να εξετάσετε ξανά οποιοδήποτε στοιχείο της περιπέτειάς σας. Ολα τα κείμενα, οι εικόνες και τα στοιχεία είναι εδώ οποιαδήποτε στιγμή θελήσετε.

Αυτό είναι το βασικό αντικείμενο που μεταφέρει ο ήρωάς σας από την αρχή της περιπέτειας. Ο Leon έχει έναν αναπτήρα και η Claire ένα αντικλείδι.

Σε αυτό το παράθυρο φαίνεται ποιο όπλο έχετε επιλέξει εκείνη τη στιγμή να χρησιμοποιήσετε. Εάν δεν σας αρέσει, πατήστε το κουμπί Equip και διαλέξτε ένα άλλο.



Οταν επιλέξετε κάποιο αντικείμενο, αυτό θα εμφανιστεί εδώ για παραπομπή. Εδώ εμφανίζονται και τα αντικείμενα από την επιλογή File.

Αυτός ο χώρος χρησιμεύει για να εμφανίζονται όλα τα διαθέσιμα κείμενα.

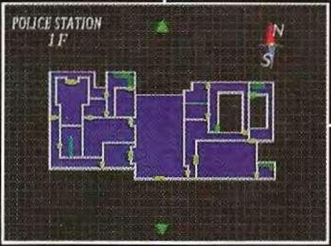
Πατώντας αυτό το κουμπί θα έχετε μια κοντινή όψη του αντικειμένου και περαιτέρω αναλυτικές πληροφορίες.

Αυτό χρησιμεύει στο να συνδυάζετε διαφορετικά αντικείμενα. Θα το χρησιμοποιήσετε αρκετές φορές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως για να φτιάξετε φάρμακα με τα herbs, να βάλετε σφαίρες στο άδειο όπλο κ.λπ.

Αυτή η επιλογή θα είναι διαθέσιμη μονάχα όταν αναβαθμίσετε τα όπλα σας. Πατώντας την, θα έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε εάν τα όπλα σας θα είναι απλά ή ημι-αυτόματα.

Εδώ φαίνεται η πανάσχημη φάτσα σας. Οταν πάρετε τον έλεγχο άλλων χαρακτήρων, οι φάτσες τους θα είναι και αυτές εδώ. Τι άλλο θέλετε...

Το καρδιογράφημα μπορεί να σας φαίνεται πολύπλοκο, στην πραγματικότητα όμως είναι πολύ απλό. Αν είναι πράσινο, είστε μια χαρά. Αν είναι κίτρινο, προχωρήστε με προσοχή. Αν είναι κόκκινο, τότε... θα επισκεφθείτε τη Valhalla.



Στο χάρτη της περιοχής φαίνεται ποια δωμάτια έχετε επισκεφθεί και ποια όχι. Αν "κολλήσετε", συμβουλευτείτε τον, μπορεί να σας ξέφυγε κάποιο δωμάτιο.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΗ RACOON CITY

ΟΙ ΚΑΚΟΙ

Annette Birkin

(Ρόλος: Επιστήμονας)



Είναι η μητέρα του μικρού κοριτσιού και γυναίκα του William. Μαζί περνάνε ευχάριστα τις ώρες τους, ψάχνοντας για τον νέο ιό (ωραία ασχολία, μπράβο...), παραμελώντας εντελώς την κόρη τους. Εμφανίζεται σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, κυρίως στις ανώτερες πίστες.

Brian Irons

(Up the Irons!!!)
(Ρόλος: Αρχηγός της Αστυνομίας)



Οπως θα περιμένατε από τον αρχηγό της αστυνομίας, είναι το πιο "πουλημένο", διπρόσωπο, αναξιόπιστο και διεφθαρμένο σκουλήκι της κοινωνίας. Τα ενδιαφέροντά του είναι αντιδιαμετρικά αντίθετα με το σκοπό σας, γι' αυτό μην τον εμπιστεύεστε.

Ben Bertolucci

(Ρόλος: Δημοσιογράφος)



Ο Ben κατάφερε να ανακαλύψει διάφορα άκρως σημαντικά στοιχεία και μάλλον ξέρει τι ακριβώς συμβαίνει. Επειδή όμως είναι μαμόθρεφτο (wimps and posers, leave the hall ...), κρύφτηκε σε ένα ντουλάπι για να γλιτώσει από τα zombies. Είναι όμως αρκετά ασφαλής εκεί; Θα προλάβει να σας πει ό,τι ξέρει προτού γίνει... γεύμα;



ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΗ RACOON CITY

ΟΙ ΑΣΧΗΜΟΙ

Zombies



ΤΟ ΚΙΝΗΜΑ ΤΩΝ ZOMBIES ΣΥΓΚΡΟΤΗΘΗΚΕ ΜΕ ΕΝΑΝ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΣΚΟΠΟ: ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΗ ΕΞΑΛΕΙΨΗ ΤΟΥ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟΥ ΤΗΣ ΧΟΡΤΟΦΑΓΙΑΣ. ΜΑΛΙΣΤΑ, ΟΙ ΙΔΕΕΣ ΤΟΥΣ ΗΤΑΝ ΤΟΣΟ ΑΚΡΑΙΕΣ ΠΟΥ ΕΠΙΔΟΘΗΚΑΝ ΣΕ ΑΚΑΤΑΣΧΕΤΗ ΚΑΤΑΝΑΛΩΣΗ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΚΡΕΑΤΟΣ. ΜΕΤΑ ΤΟ ΠΕΡΑΣ ΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΤΟΥΣ, ΕΜΕΙΝΑΝ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ, ΠΕΡΙΜΕΝΟΝΤΑΣ ΕΣΑΣ ΝΑ ΕΡΘΕΤΕ ΝΑ ΤΟΥΣ ΕΞΟΛΟΘΡΕΥΣΕΤΕ.

Dogs



ΤΑ ΣΚΥΛΙΑ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΣΕ ΑΡΚΕΤΑ ΣΗΜΕΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΜΕ ΣΚΟΠΟ ΝΑ ΣΑΣ ΔΑΓΚΩΣΟΥΝ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΚΟΛΛΗΣΟΥΝ ΛΥΣΣΑ. ΑΦΗΣΤΕ ΟΜΩΣ ΤΑ ΕΜΒΟΛΙΑ ΣΤΗΝ ΑΚΡΗ ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΑ ΟΠΛΑ ΣΑΣ.

Birds



ΑΝ ΚΑΙ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΜΕ ΤΑ ΠΟΥΛΑΚΙΑ ΠΟΥ ΒΛΕΠΕΤΕ ΣΤΙΣ ΠΛΑΤΕΙΕΣ, ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΔΕΝ ΕΧΟΥΝ ΚΑΜΙΑ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΑΥΤΑ. ΤΑ ΠΤΗΝΑ ΑΥΤΑ ΘΑ ΤΑ ΔΕΙΤΕ ΜΟΝΟ ΜΙΑ ΦΟΡΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΘΑ ΣΑΣ ΠΡΟΚΑΛΕΣΟΥΝ ΟΜΩΣ ΑΡΚΕΤΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ.

Lickers



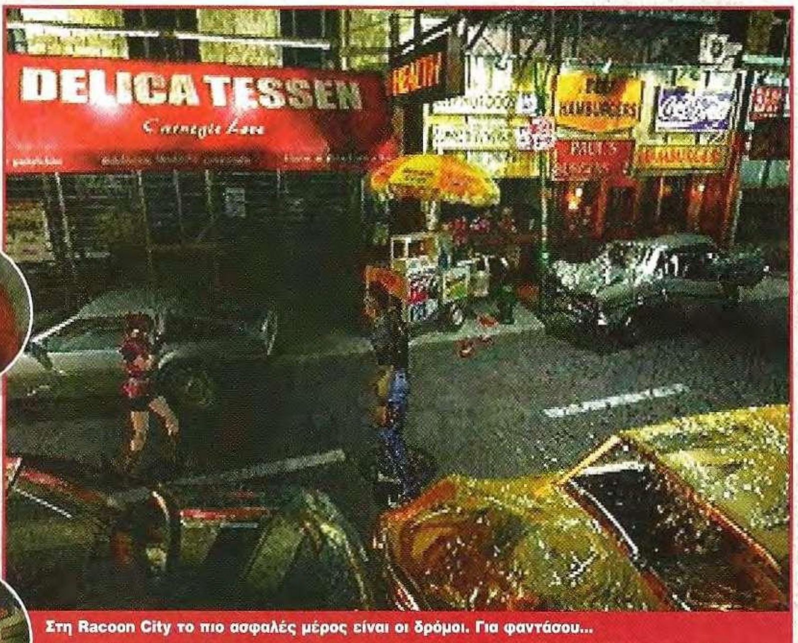
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΛΑΣΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΜΟΛΙΣ ΜΠΕΙΤΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟ ΤΜΗΜΑ. ΟΧΙ ΜΟΝΟ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΑ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΟ, ΑΛΛΑ ΤΡΕΧΕΙ ΚΑΙ ΣΑΝ ΣΦΑΙΡΑ.



Kennedy, έναν νεοσύλλεκτο μπάτσο, και την Claire Redfield, την αδερφή του ήρωα του πρώτου Resident Evil. Κάθε χαρακτήρας έχει το δικό του CD και τη δική του εισαγωγή. Και στις δύο περιπτώσεις όμως, η εισαγωγή έχει έντονο κινηματογραφικό χαρακτήρα και είναι πολύ εντυπωσιακή, θυμίζοντας μάλιστα κάποιες ταινίες. Καθένας από αυτούς ακολουθεί το δικό του μονοπάτι, έως ένα σημείο τουλάχιστον, όπου εκ των πραγμάτων πρέπει να βρεθούν και οι δύο στις ίδιες τοποθεσίες, για ευνόητους λόγους. Ακόμα όμως και στην περίπτωση αυτή, η λύση των γρίφων διαφέρει ανάλογα με το χαρακτήρα, κυρίως λόγω των αντικειμένων που μεταφέρει ο καθένας μαζί του.

Ισως η μεγαλύτερη αλλαγή που έγινε είναι αυτή που αφορά στην "ισορροπία" του παιχνιδιού. Οι κατασκευαστές του αποφάσισαν να περικόψουν τους πολλούς και δύσκολους γρίφους και να παραχωρήσουν τη θέση τους στο arcade στοιχείο της υπόθεσης. Ετσι, οι σπαζοκεφαλιές έφυγαν και η ενέργεια που εξοικονομείτε μπορεί πλέον να διοχετευτεί στο κυνηγητό και τη σφαγή των zombies. Το αν αυτό είναι καλό ή κακό θα το αποφασίσει καθένας μόνος του. Οπως όμως και αν έχουν τα πράγματα, γεγονός είναι ότι οι γρίφοι μπορούσαν να είναι κατά τι πιο δύσκολοι.

Υπάρχουν βέβαια και οι κλασικοί, παρανοϊκοί γρίφοι. Για παράδειγμα, μέσα στο αστυνομικό τμήμα υπάρχουν τρία αγάλματα, το ένα από τα οποία κρατά ένα πετράδι. Για να πάρετε το πετράδι, πρέπει να περπατήσετε πάνω



Στη Racoon City το πιο ασφαλές μέρος είναι οι δρόμοι. Για φαντάσου...



Επιτέλους, μια διαδρομή διαφυγής. Τα προβλήματά σας όμως μόλις τώρα αρχίζουν και δεν το ξέρετε. Σας το είχαμε πει.



Η Ada πέφτει πάνω σε έναν άτυχο εργάτη. Τι έχει όμως σφιγμένο στο χέρι του;



Μία τρυφερή στιγμή. Ενα διάλειμμα. Αχ, θαχ!...



Η κόρη του δημάρχου κάνει μία σύντομη επανεμφάνιση ως ένα πτώμα. Καμιά ερώτηση;



Θα μπορείτε να μπαίνετε στο κεντρικό σύστημα και να αποκτάτε έτσι πρόσβαση σε ορισμένες περιοχές.



Διαμελισμένα πτώματα είναι ό,τι έχει απομείνει από το αστυνομικό τμήμα της Racoon.



ΑΛΥΤΑ ΜΥΣΤΗΡΙΑ

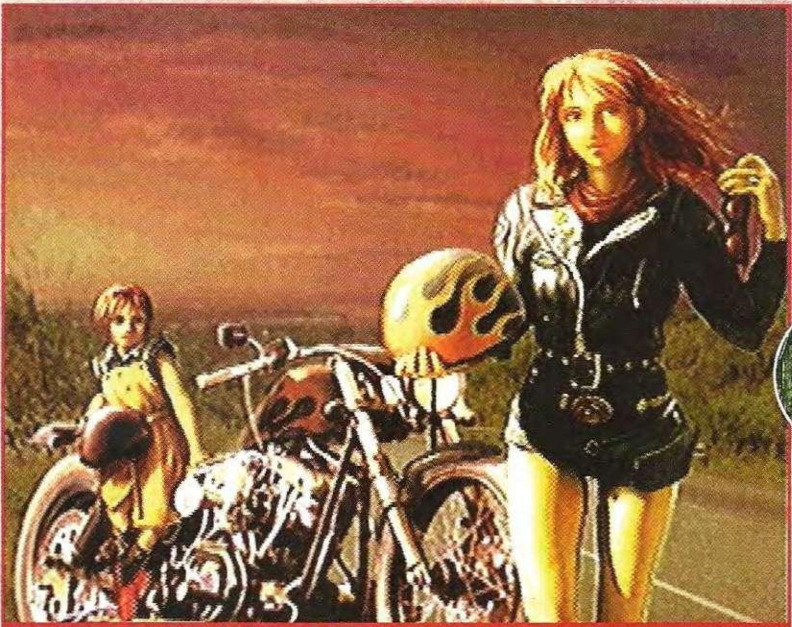
ΜΕΤΑ ΤΟΝ ΠΡΩΤΟ ΤΕΡΜΑΤΙΣΜΟ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΜΑΣ ΕΜΕΙΝΑΝ ΑΝΑΠΑΝΤΗΤΑ:

1. ΑΚΡΙΒΩΣ ΔΙΠΛΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟ PUZZLE ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (ΑΥΤΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΠΡΩΧΝΕΙΣ ΤΑ ΑΓΑΛΜΑΤΑ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΡΕΙΣ ΤΟ ΚΟΚΚΙΝΟ ΠΕΤΡΑΔΙ) ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΜΙΑ ΚΛΕΙΣΤΗ ΠΟΡΤΑ ΚΛΕΙΔΩΜΕΝΗ ΑΠΟ ΜΕΣΑ. ΠΩΣ ΣΤΟ ΚΑΛΟ ΑΝΟΙΓΕΙ;

2. ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΔΩΜΑΤΙΟ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΕΝΑ ΝΤΟΥΛΑΠΙ ΠΟΥ ΘΕΛΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΕΙΔΙΚΟ ΚΛΕΙΔΙ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΟΙΞΕΙ. ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΚΛΕΙΔΙ;

3. ΟΤΑΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΤΕ ΝΑ ΑΠΟΔΡΑΣΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ, ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΜΙΑ ΠΟΡΤΑ ΠΟΥ ΑΝΟΙΓΕΙ ΜΟΝΟ ΜΕ ΤΑ ΔΑΧΤΥΛΙΚΑ ΑΠΟΤΥΠΩΜΑΤΑ ΔΥΟ ΜΕΛΩΝ ΤΟΥ ΟΡΓΑΝΙΣΜΟΥ UMBRELLA. ΤΟ ΕΝΑ ΤΟ ΠΑΡΕΧΕΤΕ ΕΣΕΙΣ ΜΕΣΩ COMPUTER. ΤΟ ΑΛΛΟ, ΟΜΩΣ, ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ;

σε ένα ειδικό βαροανιχνευτικό πάτωμα. Αυτό, μόλις σας αντιληφθεί να το πατάτε, ενεργοποιεί το άγαλμα, που με τη σειρά του αφήνει το πετράδι. Τώρα, πόσα αστυνομικά τμήματα διαθέτουν τέτοιο πάτωμα και μάλιστα το έχουν συνδεδεμένο με άγαλμα είναι ένα ανεξιχνίαστο μυστήριο, που δεν θα μας απασχολήσει στο άμεσο μέλλον (αργότερα όμως σίγουρα...).
Μη νομίσετε όμως ότι το παιχνίδι είναι εύκολο. Ιδιαίτερα στο Normal mode η δυσκολία είναι σημαντικά αυξημένη, με τα zombies να έχουν πληθύνει αρκετά και να είναι πιο ανθεκτικά σε σχέση με την τελευταία φορά. Ευτυχώς, όμως, υπάρχει ένα ολόκληρο οπλοστάσιο στη διάθεσή σας, που θα κάνει την εξολόθρευσή τους αρκετά ευκολότερη. Στην αρχή θα τα βγάλετε πέρα με ένα μικρό όπλο, αργότερα όμως (πολύ αργότερα) θα σκορπίσετε τον πανικό στους απέραντους διαδρόμους του αστυνομικού τμήματος χρησιμοποιώντας ένα πολυβόλο! Κάθε παιχνίδι που σέβεται τον εαυτό του πρέπει να διαθέτει αυτό το τόσο αγαπητό και διάσημο όπλο στη συλλογή του. Είναι φοβερή η αίσθηση να πατάς το κουμπί και να βλέπεις την κεφαλή να παίρνει στροφές, εξαπολύοντας ύστερα από λίγο βροχή από σφαίρες και θερίζοντας αλύπητα τα βρωμερά zombies που μουγκρίζουν πέφτοντας κομματιασμένα στο έδαφος. Τα υπόλοιπα όπλα είναι βέβαια εξίσου διασκεδαστικά, αφού μπορείτε να σημαδέψετε ένα μέρος του σώματος ενός zombie και να δείτε να ανατινάζεται το κεφάλι του ή να κόβεται το χέρι του, ή να σημαδέψετε πιο χαμηλά και να το δείτε να σέρνεται πίσω σας χωρίς πόδια. Αν και στη συγκεκριμένη σκηνή μπορεί να ξεσπάσετε σε γέλια, η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ καλή. Ο φόβος και ο τρόμος υπάρχουν παντού, τόσο στον ήχο όσο και στα γραφικά, που είναι σαφώς ανώτερα από αυτά του πρώτου μέρους. Ωραίοι χρωματισμοί και φωτοσκιάσεις χαρακτηρίζουν το παιχνίδι σε όλη τη διάρκειά του. Φοβερά είναι τα διάφορα ειδικά εφέ που υπάρχουν διάχυτα σε όλη την περιπέτεια, με τα cut-scenes να προσθέτουν πολύ στον κινηματογραφικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Καταπληκτική επίσης είναι η


Μία εικόνα ευτυχίας. Η διαφυγή από τη Racoon. Αντε, στο καλό.

"Οι κατασκευαστές αποφάσισαν να περικόψουν τους πολλούς γρίφους και να παραχωρήσουν τη θέση τους στο arcade στοιχείο της υπόθεσης."


Το άδειο δωμάτιο ενός φρουρού. Ο φρουρός όμως πού είναι;


Μόνο να δείτε τις τεράστιες αυτές αράχνες αρκεί για να φύγετε τρέχοντας.


Ο αστυνομικός δεν σκοτώνεται. Καθότι zombie, απολάμβανε απλώς ένα κολατσιό με την παρέα.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΙΟΣ ΣΤΗ RACOON CITY

ΟΙ ΑΣΧΗΜΟΙ

Spiders


Άλλος ένας γνώριμος εχθρός είναι οι αράχνες, μόνο που αυτή τη φορά είναι μεγαλύτερες και φτύνουν περισσότερο δηλητήριο. Μέσα στους υπονόμους θα βρείτε αρκετές από δαύτες.

Grubs


Ελεεινές και γλοιώδεις σκουληκαντέρες ορμάνε επάνω σας διψώντας για αίμα. Η καλύτερη λύση είναι να τις σκοτώνετε από μακριά, ακόμα όμως και εάν σας πλησιάσουν δεν αποτελούν σοβαρή απειλή.

Moths


Κατοικούν μέσα στους σωλήνες εξαέρωσης. Η καλύτερη λύση είναι να τα περάσετε τρέχοντας, γιατί είναι τόσο πολλά που δεν σκοτώνονται όλα.

Plants


Η εξολόθρευση των φυτοφάγων από τα zombies είχε ως αποτέλεσμα την ανενόχλητη ανάπτυξη των φυτών-δολοφόνων! Αυτά τα φυτά είναι ιδιαίτερα δύσκολο να καταστραφούν, χώρια που αναπληρώνουν και την ενέργειά τους. Το μόνο αντίδοτο για το δηλητήριο που πετάνε είναι το Blue Herb.

Mosquitoes



Αυτά τα αντιπαθητικά έντομα που μας ενοχλούν το καλοκαίρι δεν λείπουν και από το Resident Evil 2. Γυρνάνε ανόητα γύρω από φώτα και σας προκαλούν ψυχικές διαταραχές.

ΔΕΚΑ ΛΟΓΟΙ

Το Resident Evil 2 είναι σίγουρα καλύτερο από το πρώτο (αυτό μας έλειπε...) και εμείς προσπαθούμε να εντοπίσουμε τους δέκα πιο σημαντικούς λόγους για τους οποίους συμβαίνει αυτό.

1. Η κατάσταση της υγείας του χαρακτήρα σας είναι τώρα ορατή επάνω του.
2. Πιο πολλά και δύσκολα zombies.
3. Διαφορετικές περιοχές δράσης, ανάλογα με το χαρακτήρα τον οποίο θα επιλέξετε.
4. Το παιχνίδι διαθέτει και μια δεύτερη αποστολή στην οποία μπορείτε να ξαναγυρίσετε μετά τον τερματισμό.
5. Νέος μηχανισμός βαθμολόγησης, ο οποίος αξιολογεί καλύτερα τις πράξεις σας και σας δίνει πόντους ανάλογα.
6. Πολλά διαφορετικά όπλα και δυνατότητα αναβάθμισής τους.
7. Η δυνατότητα να οδηγήσετε και άλλους χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι.
8. Τα διάφορα αντικείμενα είναι καλύτερα κρυμμένα, με αποτέλεσμα να απαιτείται περισσότερη έρευνα προκειμένου να τα βρείτε.
9. Η δουλειά που έχει γίνει σε διάφορες λεπτομέρειες φαίνεται να αποδίδει. Ετσι, τώρα, όταν τρέχετε, το κεφάλι σας κουνιέται και δεν φαίνεστε σαν άγαλμα που πάτησε σαπούνι! Επίσης, όταν μιλάτε, η στάση σας είναι πολύ πιο πειστική.
10. Τα εκπληκτικά ειδικά εφέ. Οι φωτιές, οι εκρήξεις και τα αίματα προσδίδουν πράγματι έναν κινηματογραφικό χαρακτήρα στο παιχνίδι.

ΑΛΛΑ...

- Οι μεγάλοι χρόνοι φορτώματος ανάμεσα στα δωμάτια καταντούν κουραστικοί.
- Μερικές φορές, η γωνία που διαλέγει η κάμερα μπορεί να σας μπερδέψει.
- Οι γρίφοι είναι υπερβολικά εύκολοι.
- Σε σχέση με το προηγούμενο, θα χρειαστείτε λιγότερο χρόνο για να το ολοκληρώσετε.
- Η ηθοποιία παραμένει τραγική.


Τα καιόμενα zombies είναι από τους χειρότερους εχθρούς. Σας γουστάρουν όσο δεν φαντάζεστε.



Τη χάνουμε την Ada! Αραγε ο Leon έχει αρκετή δύναμη να τη σώσει; Αναρωτιέμαι...


Σβήστε τη φωτιά με λίγο νεράκι καλύτερα.

ΧΕΙΡΟΤΕΡΑ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ

Τον τελευταίο καιρό, η κατάρα των διαφημίσεων έχει περάσει και στα computer games. Οπως και στις ταινίες, έτσι και εδώ θα προσέξετε μερικές διαφημισούλες "χωμένες" στο background να προσπαθούν να μας περάσουν το μήνυμα. Ενημέρωση του καταναλωτή;




Βγάλτε μόνοι σας συμπέρασμα.

"Οι γρίφοι μπορούσαν να είναι κατά τι πιο δύσκολοι."

λεπτομέρεια που υπάρχει στους διάφορους χαρακτήρες (εκτός από εσάς και τα zombies, υπάρχουν και διάφοροι άλλοι ανθρώπινοι χαρακτήρες, που δεν πρόλαβαν να μεταμορφωθούν, και βεβαίως διάφορα τέρατα, με πιο εντυπωσιακό τον κροκόδειλο που σας κυνηγά στον υπόνομο). Συγκεκριμένα, η κατάσταση στην οποία βρίσκεστε γίνεται αμέσως αντιληπτή, καθώς αντικατοπτρίζεται επάνω στο χαρακτήρα. Ετσι στην αρχή θα έχει κάποιες μελανιές, μετά θα αιμορραγεί όλο και περισσότερο, ώσπου στο τέλος θα αρχίσει να κουτσαίνει. (Ευτυχώς που δεν υπάρχει διπλό, διότι αν κάποιος σας έβλεπε να κουτσαίνετε έτσι, ενδεχομένως να σας θεωρούσε zombie και...) Ο χειρισμός του παιχνιδιού παραμένει βασικά ίδιος με αυτόν του πρώτου μέρους της σειράς και, έτσι, όποιος το έχει παίξει δεν θα αντιμετωπίσει

ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΗ RACOON CITY

Η ολοκληρωτικά rendered και motion-captured εισαγωγή είναι εκπληκτική. Α! Και μην ξεχνάτε ότι κάθε χαρακτήρας έχει τη δική του. Εδώ παραθέτουμε αναλυτικά υπό μορφή εικόνων και τις δύο...

CLAIRE'S INTRO...









SEARCH & DESTROY

Το δεύτερο και πιο σημαντικό που πρέπει να κάνετε (εκτός από το να σκοτώνετε zombies) για να τελειώσετε την περιπέτεια είναι να χρησιμοποιείτε τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκετε στο παιχνίδι στα κατάλληλα μέρη. Εδώ σας δίνουμε έναν οδηγό για να ξεκινήσετε...

Keys

Είναι πολλά και ανοίγουν άλλα τόσα. Ποιο, όμως, ταιριάζει πού;

Precinct keys

Αυτά τα τέσσερα κλειδιά χρησιμεύουν προκειμένου να ανοίξετε διάφορες πόρτες μέσα στο αστυνομικό τμήμα και τα αποκτάτε με τη σωστή επίλυση διάφορων γρίφων.

Club Key

Diamond Key

Heart Key

Spade Key

Assorted keys

Blue Key Card
Χρησιμοποιήστε τη για να δουλέψετε με ένα computer.

Cabin Key
Χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε την καμπίνα στη δεύτερη αποστολή.

Control Panel Key
Χρησιμοποιήστε το για να αποκτήσετε ένα μεταφορικό μέσον, προκειμένου να πάτε στα εργαστήρια.

Lab Key Card
Χρησιμοποιήστε τη για να αποκτήστε πρόσβαση σε νέες περιοχές.

Platform Key
Θα σας φανεί πολύ χρήσιμο, μόλις μπείτε μέσα στο τρένο.

Power Room Key
Χρησιμοποιήστε το για να μπείτε σε ένα πολύ σημαντικό δωμάτιο.

Red Key Card
Χρησιμοποιήστε τη για να πάρετε μερικά νέα όπλα.

Small Key
Χρησιμοποιήστε το για να ανοίξετε κάποιο συρτάρι.

Special Key
Χρησιμοποιήστε το για να ξεκλειδώσετε κάποιο "σκοτεινό" μυστικό.

W. Box Key
Χρησιμοποιήστε το για να αυξήσετε τη δύναμη των όπλων σας.

Chess Plugs (Leon only)

Για να καταφέρετε να βγείτε έξω από το αστυνομικό τμήμα, πρέπει πρώτα να βρείτε ένα κύκλωμα σε σχήμα σκακιέρας. Και για να το κάνετε να δουλέψει για εσάς, πρέπει να βρείτε και τα αντίστοιχα σκακιστικά βύσματα.

Bishop Plug

King Plug

Knight Plug

Rook Plug

Stones (Claire only)

Παίζοντας με την Claire, θα πρέπει να βρείτε τρεις πέτρες προκειμένου να βγείτε από το μυστικό πέρασμα του αρχηγού της αστυνομίας. Η μία αποτελείται από δύο κομμάτια, ενώ οι άλλες δύο είναι ολόκληρες.

Eagle Stone

Serpent Stone

First Aid

Όσο καλοί παίκτες και να είστε, όση προπόνηση και να έχετε κάνει, κάποιο χτύπημα θα δεχθείτε. Και επειδή θα δεχθείτε περισσότερα από ένα, μέσα στο παιχνίδι υπάρχουν αρκετά φάρμακα προκειμένου να σας επαναφέρουν. Εσείς απλώς πρέπει να τα βρείτε...

First Aid Spray
Θα σας επαναφέρει σε πλήρη υγεία.

Green Herb
Θα επαναφέρει ένα μέρος της υγείας σας.

Red Herb
Συνδυάστε το με το πράσινο και θα έχετε καλύτερα αποτελέσματα.

Blue Herb
Το μπλε βότανο θα σας σώσει από δηλητηριάσεις. Και αυτό μπορείτε να το συνδυάσετε με άλλο.

Various items

Μερικά από τα αντικείμενα που θα βρείτε πεταμένα στους βρώμικους δρόμους της Racoon City...

Film

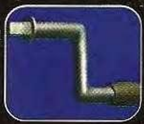
Τρέξτε να το εμφανίσετε και θα ανταμειφθείτε με μερικά χρήσιμα στοιχεία.

Joint N Plug

Θα το χρησιμοποιήσετε αρκετές φορές μέσα στο παιχνίδι.

MO Disk

Για να ανοίξετε μία μεγάλη πόρτα, σε κάποιο σημείο μέσα στο παιχνίδι.

Crank

Θα σας χρησιμεύσει για να θέσετε σε λειτουργία τη σκάλα.

G-Virus

Ίσως ο μόνος τρόπος για να σώσουμε τον πλανήτη μας!

Joint S Plug

Απαραίτητο για να πετύχει η απόδρασή σας.

Red Jewel

Μόνο του δεν κάνει τίποτα. Όταν όμως βρείτε και το δεύτερο, τότε κάτι γίνεται.

Detonator

Χρησιμοποιήστε τον πυροκροτητή με κάτι άλλο, για μερικά πυροτεχνήματα.

Gold Cog

Βάλτε το κάπου για να πάρετε κάτι άλλο ως αποτέλεσμα.

Lighter

Για να ανάβετε φωτιές. Πολύ δυσνόητο, έτσι δεν είναι;

Valve Wheel

Ένα ενδιαφέρον αντικείμενο που έχει διάφορες χρήσεις. Για αυτό μην το πετάξετε.

Plastic Explosive

Να και το κάτι άλλο. Φροντίστε να είστε μακριά όταν σκάσει, γιατί δεν σας βλέπω καλά.

Ink Ribbon

Για να σώσετε τη θέση στην οποία βρίσκεστε, χρησιμοποιώντας τις διάφορες γραφομηχανές.

Manhole Opener

Για να ανοίγετε τα βρωμερά φρεάτια της Racoon City.

Medals

Όπως και στο πρώτο, τα μετάλλια θα σας ανοίξουν πόρτες σε νέες περιοχές. Το πρόβλημα εδώ είναι να τα βρείτε.

Unicorn Medal

Απαραίτητο για τη διαφυγή σας από το αστυνομικό τμήμα. Βρείτε μια υποδοχή, βάλτε το μέσα, και μια καινούρια διαδρομή θα εμφανιστεί.

Eagle Medal

Δεν κάνει πολλά μόνο του, συνδυάζοντάς το όμως με άλλο, μπορεί να σας φανεί χρήσιμο.

Wolf Medal

Μόλις βρεθείτε σε κάποιο βρωμερό μέρος, συνδυάστε το με ένα άλλο για να αποφύγετε την μπόχα.









ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ RESIDENT EVIL 2

Παραθέτουμε μερικά από τα μυστικά που υπάρχουν στο Resident Evil 2. Δεν ξέρουμε τι ακριβώς πρέπει να κάνετε για να τα πάρετε, έχουμε όμως για εσάς αρκετά στοιχεία που θα σας βοηθήσουν.

Βαθμολογια

Μετά τον τερματισμό κάθε αποστολής, το παιχνίδι βαθμολογεί την επίδοσή σας ως εξής:

S - Αριστος
A - Πολύ Καλός
B - Καλός
C - Μέτριος
D - Απαράδεκτος

Η βαθμολογία αυτή βασίζεται στο χρόνο και τα saves που κάνατε κατά τη διάρκεια της αποστολής. Οσο μικρότερος ο χρόνος και λιγότερα τα saves τόσο περισσότερα καλά πράγματα μπορεί να συμβούν.

Special Key

Το ειδικό αυτό κλειδί σάς παρέχει τη δυνατότητα να ανοίξετε την ειδική



ντουλάπα στο Dark Room. Μέσα θα βρείτε δύο καινούρια συνολάκια για να ντύσετε το χαρακτήρα σας.

Συνολακι A

Το κλασικό, μουράτο Denim'n'Leather (goes on together, it was you...) ντύσιμο, που κάνει τον Leon να μοιάζει με κανονικό άνθρωπο και όχι με αστυνομικό.



Συνολακι B

Αυτό είναι ακριβώς το αντίθετο από το προηγούμενο. Η κουκούλα και το αλεξίσφαιρο γιλέκο μεταμορφώνουν τον Leon σε μέλος των ειδικών δυνάμεων καταστολής εξεγερμένων zombies!



Chaingun



Οπως και στο πρώτο Resident Evil υπήρχε το Rocket Launcher με άπειρους πυραύλους για όποιον κατάφερνε να το τερματίσει μέσα σε χρόνο μικρότερο των τριών ωρών, έτσι και εδώ υπάρχει το chaingun. Αν ισχύει και εδώ ο κανόνας των τριών ωρών είναι κάτι που δεν το γνωρίζουμε, εσείς όμως δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε.



RESIDENT EVIL 3?

Μαθαίνοντας από τα λάθη των περασμένων χρόνων, οι προγραμματιστές των παιχνιδιών αφήνουν πολλά υπονοούμενα στους τερματισμούς των παιχνιδιών, έτσι ώστε να είναι πιο εύκολη η δημιουργία επόμενων επεισοδίων. Το ίδιο λοιπόν έκαναν και οι προγραμματιστές της Capcom, αφήνοντας όλους τους δρόμους ανοιχτούς για το Resident Evil 3. Εάν δεν μας πιστεύετε, κοιτάξτε τι λέει κάθε χαρακτήρας κατά τον τερματισμό:
"Είναι δική μας ευθύνη να καταστρέψουμε την Umbrella" - Leon S Kennedy
"Chris, πρέπει να σε βρω οπωσδήποτε..."
- Claire Redfield





Ανάβοντας μία φωτοβολίδα, θα βρείτε το μυστικό κλειδί για το κουτί με τα όπλα.

κανένα πρόβλημα. 'Η μάλλον σχεδόν κανένα πρόβλημα, διότι μαζί με το χειρισμό παρέμεινε ίδιο και το inventory του. Ετσι είστε για άλλη μια φορά περιορισμένοι σε μόνο οχτώ αντικείμενα. Βασικά μπορείτε να πάρετε και άλλα, τοποθετώντας αντικείμενα μέσα σε άλλα αντικείμενα (αν βρείτε καμιά τσαντούλα, για παράδειγμα). Κάτι τέτοιο όμως δεν βολεύει με τίποτα, γιατί θα κάθεστε να βγάζετε και ξαναβάζετε μέσα τα αντικείμενα που θελήσατε να δοκιμάσετε. Και οι υπόλοιποι, όμως, δεν θα αργήσουν να μπουν στο πνεύμα του, καθώς δεν παρουσιάζεται ιδιαίτερη δυσκολία. Το πρόβλημα όμως της υπόθεσης είναι οι μεγάλοι χρόνοι που απαιτούνται



Λίγα "ειδικά" πυρομαχικά στον εκτοξευτή χειροβομβίδων θα "στείλουν" τα zombies στη στιγμή.



Τα zombies είναι όντως δύσκολο να σκοτωθούν. Με μία βολή στο κεφάλι, όμως, το θέμα λύνεται άμεσα.



Μα καλά, ποτέ δεν πεθαίνει αυτός ο τύπος; Εχει βάλει στο μάτι τον Leon.

LEON'S INTRO...





Είναι νεκρός; Ενας εύκολος τρόπος να το μάθετε είναι να κοιτάτε για αίματα. Μόλις κυλήσουν στο πάτωμα τον έχετε φάει.



Ρίξτε όσο είναι ακόμα καιρός γιατί ο "φίλος" σας μυρίστηκε φρέσκο κρέας.

"Ιδιαίτερα στο Normal mode η δυσκολία είναι σημαντικά αυξημένη."

προκειμένου να φορτωθεί κάθε δωμάτιο και το ότι χρειάζεστε δύο ξεχωριστές memory cards για να σώσετε τη θέση του Leon και της Claire (το τελευταίο είναι αρκετά σοβαρό και δεν γνωρίζω γιατί δεν έκαναν κάτι οι προγραμματιστές προκειμένου να το αντιμετωπίσουν). Αντ' αυτού όμως, έκαναν κάτι

ΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ

Και τώρα η στιγμή που όλοι περιμένατε! Στο σημείο αυτό παρουσιάζουμε τη συλλογή όπλων του Resident Evil 2, συμπεριλαμβανομένων και των κρυφών.

STANDARD ISSUE

Combat Knife



Χρησιμοποιείται μόνο σε περιπτώσεις έλλειψης πυρομαχικών. Καλό για μάχη σώμα με σώμα, αν και θα σας πάρει έναν αιώνα για να σκοτώσετε το zombie.

Browning HP (Claire)



Αυτό το όπλο δέχεται σφαίρες των 13,9 mm και είναι ιδανικό για μακρινούς στόχους. Αντίθετα με το όπλο του Leon, αυτό δεν αναβαθμίζεται.

H&K VP70 (Leon)

Το όπλο του Leon δέχεται μέχρι 15 σφαίρες. Μαζεύοντας τα κατάλληλα εξαρτήματα, μπορείτε να το αναβαθμίσετε σε ημι-αυτόματο. Εάν όμως δεν σας αρέσει έτσι, μπορείτε να το απενεργοποιήσετε από το inventory.



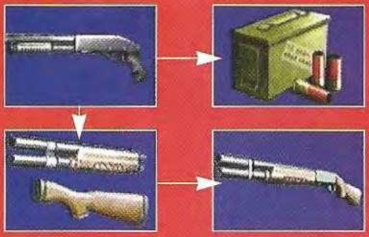
COLLECTIBLES

Αυτά είναι τα όπλα που σας είναι διαθέσιμα σχετικά γρήγορα, μέσα στο παιχνίδι.

Remmington M1100-P Shotgun (Leon)

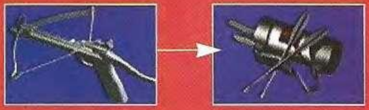
Remmington M1100-P Shotgun (Leon)

Αρκετά ισχυρή καραμπίνα με πέντε φυσίγγια, κατάλληλη για κοντινούς στόχους. Μπορεί να αναβαθμιστεί με τα κατάλληλα εξαρτήματα.



Bowgun (Claire)

Αρκετά ισχυρό, όχι όμως και αντίστοιχα εύστοχο. Μπορεί να ρίξει μέχρι τρία βέλη ταυτόχρονα, συνιστάται όμως μόνο για κοντινούς στόχους.



D. E. 50A. E magnum (Leon)

Το πιο ισχυρό όπλο της κατηγορίας του, επάνω στον πλανήτη. Κατάλληλο για κάθε απόσταση, μπορεί να αναβαθμιστεί με μία κάννη των 10 ιντσών και να γίνει πραγματι φονικό.



Grenade launcher (Claire)

Μπορεί να δεχθεί πυρομαχικά τριών διαφορετικών τύπων, σε όποια ποσότητα εσείς θέλετε(!). Αποτελεσματικό εναντίον όλων των εχθρών.



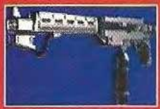
SPECIAL WEAPONS

Αυτά είναι τα υπέρτατα όπλα που μπορείτε να πάρετε μέσα στο παιχνίδι. Θα χρειαστεί βέβαια να προχωρήσετε πάρα πολύ την πλοκή για να τα βρείτε, η υπομονή σας όμως ανταμείβεται. Τα πυρομαχικά τους μετριούνται σε ποσοστά (%), εκτός από το μπαζούκας που έχει μόνο δύο πυραύλους και τέρμα!

Machine-gun



Flame Thrower



Spark Shot



Rocket Launcher





DOUBLE TAKE...

Το Resident Evil 2, όπως ήδη αναφέραμε, διαθέτει κινηματογραφική ατμόσφαιρα. Μάλιστα η ατμόσφαιρα αυτή είναι τόσο έντονη που μερικά σημεία θα σας θυμίσουν σκηνές από αληθινές ταινίες. Στη συνέχεια αναφέρουμε μερικές από αυτές.

The Terminator

Εδώ οι ομοιότητες μπορεί να μην είναι τόσο εμφανείς, είναι όμως παρούσες. Οι οπαδοί της συγκεκριμένης ταινίας σίγουρα θα τη θυμηθούν, μόλις δουν το ον που σας κυνηγά μανιωδώς στη δεύτερη πίστα. Υστερα από καμιά οκταριά βολές θα πέσει κάτω, σύντομα όμως θα ξανασηκωθεί και θα συνεχίσει την αποστολή του. (I'll be back...)

Aliens

Αυτό κι αν είναι κλέψιμο... Ενα μικρό ορφανό κοριτσάκι που ζει μέσα στους αεραγωγούς συναντά την ηρωίδα μας και μία τρυφερή σχέση αναπτύσσεται (μαμά...). Στη συνέχεια βγαίνουν για μία βόλτα στους υπονόμους και το κοριτσάκι πέφτει σε έναν σωλήνα για να απαχθεί στη συνέχεια από τα τέρατα που διαμένουν εκεί. Πρόκειται για φοβερή σεναριακή σύμπτωση...

Jaws

Εκεί που εξερευνάτε τους υπονόμους και απολαμβάνετε τη θεϊκή ευωδία, δέχεστε την επίθεση ενός τεράστιου κροκόδειλου. Βγάζετε αμέσως το όπλο και αρχίζετε να τον πυροβολείτε μανιασμένα. Επειτα από λίγο, καταλαβαίνετε ότι ο κροκόδειλος είναι αλεξίσφαιρος και ότι άδικα ξοδεύετε τα πυρομαχικά σας. Ευτυχώς, όμως, ο κροκόδειλος καταπίνει κάτι φιάλες οξυγόνου και εσείς, εκμεταλλευόμενος την ευκαιρία, τις πυροβολείτε και ανατινάζετε το κεφάλι του.



O Irons παθαίνει ό,τι του αξίζει. Και κάτι παραπάνω... ναι;



Οταν τα zombies έρχονται να σας δείξουν πόσο σας αγαπάνε, δείξτε τους κι εσείς.



Η ομάδα μόλις που τη γλίτωσε.



Στον τομέα του εργαστηρίου θα συναντήσετε ένα παγωμένο δωμάτιο όπου βρίσκετε τη θήκη της ασφάλειας. Χρησιμοποιήστε το σε αυτό το δωμάτιο για να πάρετε την κύρια ασφάλεια που χρειάζεστε για να αποκατασταθεί πλήρως η ενέργεια στο συγκρότημα.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΤΙ ΕΓΙΝΕ Ο WILLIAM BIRKIN?

Θυμηθείτε λίγο τα γεγονότα που συνέβησαν στα προάστια της Racoon City. Είχε κατασκευαστεί ένας ιδιαίτερα επικίνδυνος ιός, γνωστός με το όνομα T-virus, που είχε τη δυνατότητα να μεταμορφώνει τους ανθρώπους σε σαρκοφάγα zombies. Ο ιός αυτός ήταν ίσως το χειρότερο πράγμα που είχε δει η ανθρωπότητα, τουλάχιστον μέχρι τότε. Υστερα από εκείνα τα γεγονότα ο William Birkin, ένας ιδιαίτερα ταλαντούχος και ικανός επιστήμονας, αποφάσισε να φτιάξει έναν ακόμα ισχυρότερο και πιο καταστρεπτικό ιό, τον G-virus. Περνώντας τη ζωή του μέσα στα εργαστήρια, τελικά τα κατάφερε και ο νέος ιός έγινε πραγματικότητα. Ολα λοιπόν ήταν ρόδινα, μέχρι τη στιγμή που ειδικές ομάδες δράσης επιχείρησαν να κλέψουν τον ιό του William. Αυτός, λίγο πριν από το τέλος του, πρόλαβε να κάνει την ένεση στον εαυτό του και ο ιός άρχισε να ενεργεί. Η εξάπλωσή του δεν άργησε, εξαιτίας των αρουραίων που κατοικούσαν κάτω από την πόλη, με αποτέλεσμα σχεδόν όλοι οι κάτοικοι να μεταμορφωθούν σε zombies.

Μαθημα 1ο: Γνωριστε τον ιο

Αν δεν είστε σίγουροι πόσο χειρότερος από τον παλιό είναι ο νέος ιός, τότε κοιτάξτε τη σύγκριση που ακολουθεί και ετοιμάστε τα αντίδοτα.

T-VIRUS



Εκθεμα: Tyrant
Περιγραφή: Μεταμορφώνει τους ανθρώπους σε βιολογικά ανώτερα πλάσματα, ανακατεύοντας το DNA τους. Η συμπεριφορά τους κρίνεται ασταθής, μη προβλέψιμη και κατά κανόνα εχθρική.

G-VIRUS



Εκθεμα: Bio-Birkin
Περιγραφή: Ιδιαίτερα επικίνδυνο, καθώς ανακατεύει ασταμάτητα το DNA των φορέων, προκαλώντας έτσι συνεχόμενες μεταλλάξεις και διάφορα είδη συμπεριφοράς. Η ισχύς του είναι τόση, ώστε οι εξωτερικές μεταμορφώσεις να προκαλούν ιδιαίτερη ανησυχία.

άλλο: Σας έδωσαν τη δυνατότητα, τελειώνοντας το παιχνίδι με τον ένα χαρακτήρα, να σώσετε τα δεδομένα σε μία memory card και να τα φορτώσετε παίζοντας με τον άλλον. Ετσι, τα πράγματα που μετακινήσατε και σπάσατε με τον πρώτο χαρακτήρα παραμένουν ίδια ακόμη και όταν παίζετε με τον δεύτερο. Τα zombies βέβαια αντικαθίστανται με άλλα, έτσι ώστε να μην είστε ολομόναχος σε αυτό το τρομακτικό περιβάλλον!

Επίσης, τερματίζοντας με τον έναν, αποκαλύπτεται μια εναλλακτική πορεία στον άλλο χαρακτήρα. Οταν δηλαδή τερματίσετε το παιχνίδι με την Claire, φορτώνετε τη memory card και τότε ο Leon θα έχει μια διαφορετική πορεία να ακολουθήσει. Μάλιστα θα έχει και ένα μυστήριο, υπερεξελιγμένο ον να τον καταδιώκει μανιωδώς μέσα στην πίστα. Σαν να μην έφθανε αυτό, το ον θα σας κάνει και κόλπα. Επειτα από μερικές βολές θα πέσει κάτω και, εκεί που θα πανηγυρίζετε ότι το σκοτώσατε, θα ξανασηκωθεί και θα συνεχίσει να σας καταδιώκει.

Γενικά, το Resident Evil 2 είναι μια αντάξια συνέχεια του πρώτου και συνιστάται σε όλους όσοι διαθέτουν γερό στομάχι και έχουν βαρεθεί να παίζουν γελοία παιχνιδάκια...

PIXEL Next Generation

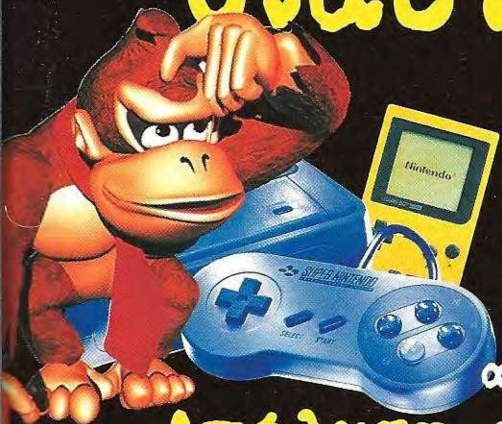
ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●●●
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●●●
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **96%**

??

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Resident Evil
Overbllod

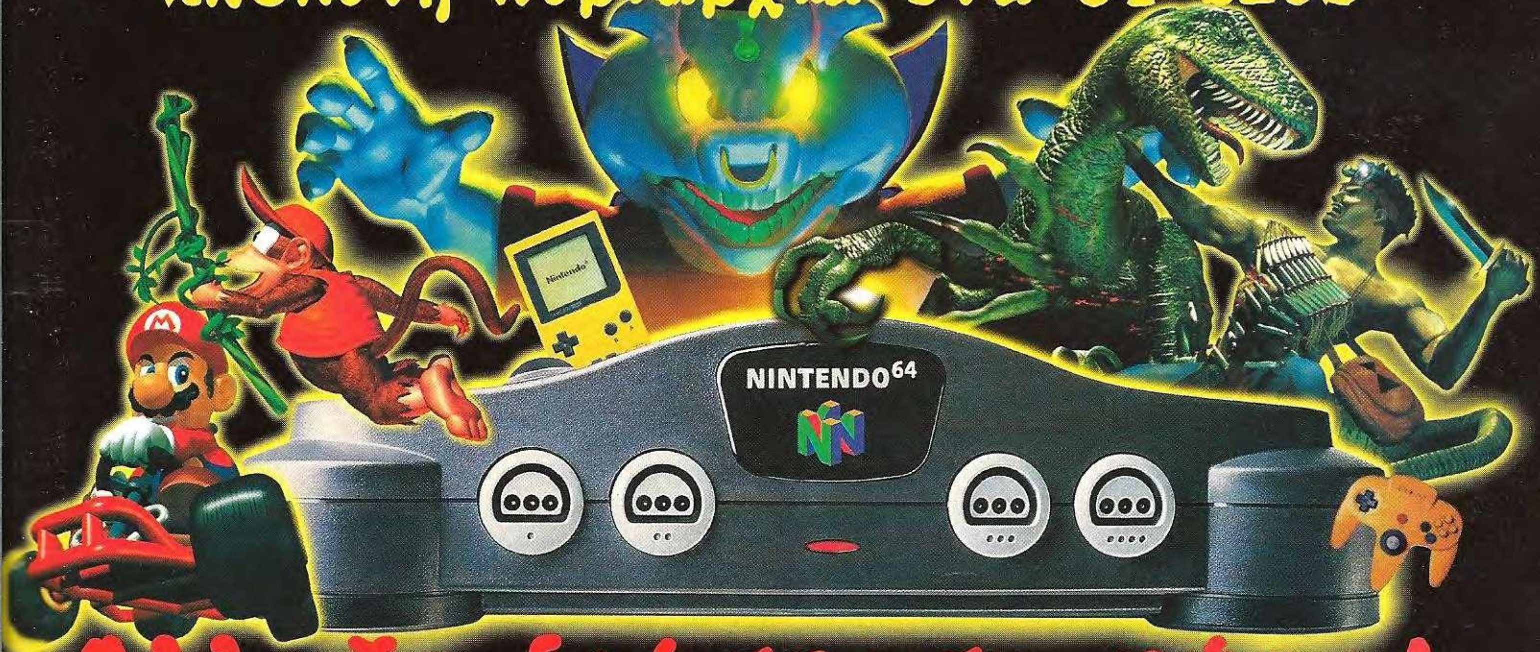
Μπες στη μαγευτική διάσταση Nintendo





Θρυλικοί ήρωες,
θρυλικά μηχανήματα,
απίστευτα γραφικά,
φοβερές ταχύτητες,
αμέτρητοι τίτλοι,
ατελείωτες ώρες δράσης

Απόλυτη κυριαρχία στα 64 bits



Άλλαξε διάσταση τώρα!

με εγγυημένη απόλαυση στο παιχνίδι
από τη NORTEC, την επίσημη
αντιπροσωπεία της Nintendo

Με σφραγίδα ποιότητας

Όλα τα προϊόντα Nintendo είναι σφραγισμένα με την ταινία ασφαλείας της NORTEC AE και καλύπτονται με την εγγύησή της.

Με οδηγίες στα ελληνικά

Για όλα τα μηχανήματα και τα παχνίδια της NINTENDO.

Με ειδικό τμήμα service

για την άψογη λειτουργία των μηχανημάτων σας.

Με Hot Line*
090 23.26.60

Με καθημερινή γραμμή εξυπηρέτησης για hot hints 'n' tips

*Mediatel 46 δρχ./15'' Για την κλήση είναι απαραίτητη η συγκατάθεση του ατόμου που βαρύνεται με την πληρωμή του λογαριασμού του τηλεφώνου

NORTEC Αλεξανδρουπόλεως 8, Μεταμόρφωση - Τηλ.: 2850681

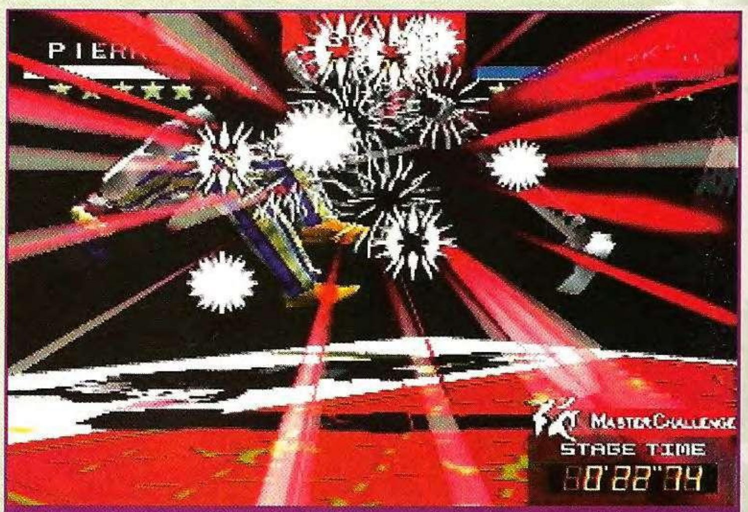
FIGHTER'S

ΑΣ ΗΧΗΣΟΥΝ ΟΙ ΣΑΛΠΙΓΓΕΣ. ΑΣ ΞΕΔΙΠΛΩΘΟΥΝ ΟΙ ΣΗΜΑΙΕΣ. ΑΣ ΞΕΚΙΝΗΣΕΙ Η ΠΑΡΕΛΑΣΗ...

Του Γιώργου Κουρκουτά

Επιτέλους, ξύλο!

Το N64 απέκτησε το πρώτο του αξιοπρεπές παιχνίδι "ξύλου". Τα νέα όμως είναι καλύτερα από ό,τι φαντάζεστε. Το Fighter's Destiny δεν είναι απλώς και μόνο αξιοπρεπές, είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια ξύλου που έχουν κυκλοφορήσει.



Ο Joker αποδεικνύεται άξιος αντίπαλος. Ίσως περισσότερο από άξιος, αφού είναι πολύ δύσκολο να τον νικήσετε. Μόλις κάνει μια ειδική κίνηση, πέφτουν πυροτεχνήματα.



Στο Fighters Destiny δεν θα δείτε καθόλου αίμα. Αντί για αυτό, υπάρχουν μερικές πολύ όμορφες εκρήξεις.

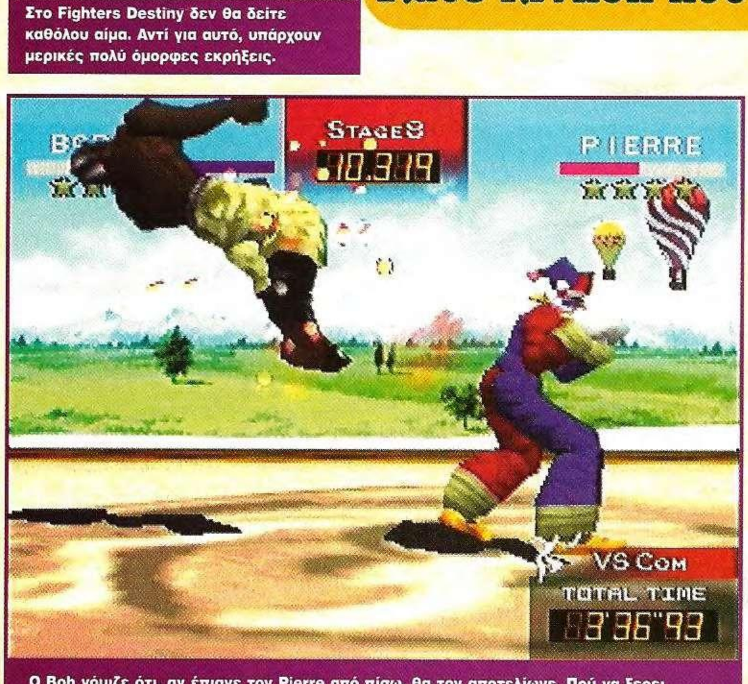
PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Κατασκευαστής: GENKY
Διάθεση: NORTEC
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2

Single Player | 2 παίκτες | Cartridge | Controller Pack | Rumble pack

Κάθε κίνηση που κάνετε ενάντια στο

Με την πρώτη ματιά θα σας θυμίσει το Tekken. Οι μαχητές είναι τριών διαστάσεων και έχουν τη δυνατότητα να κινούνται ελεύθερα πάνω στην αρένα. Τα backgroungs μοιάζουν λίγο επίπεδα, αλλά αυτό δεν έχει καμία απολύτως σημασία, αφού εξυπηρετεί την αύξηση της ταχύτητας του παιχνιδιού. Για να γράψουμε την αλήθεια, θα απορροφηθείτε τόσο πολύ στο παιχνίδι, που δεν θα έχετε καιρό να κοιτάξετε το τοπίο.



Ο Bob νόμιζε ότι, αν έπιανε τον Pierre από πίσω, θα τον αποτελείωνε. Πού να ξερε;



Ο Pierre παρακολουθεί έκθαμβος την ανάποδη κλωτσιά της Boro. Μέχρι κι αστεράκια βλέπει...

DESTINY

Παρουσιαση Μαχητων

Στην αρχή έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε μεταξύ εννέα χαρακτήρων, καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά. Υπάρχουν δυνατοί μαχητές που όμως δεν είναι καθόλου γρήγοροι και το αντίστροφο.
Ακολουθείται δηλαδή το γνωστό σενάριο που υπάρχει σε όλα τα παιχνίδια του είδους. Οση μεγαλύτερη μπάρα ενέργειας έχει ένας μαχητής τόσο πιο δυνατά χτυπήματα μπορεί να δώσει, όμως αντίστοιχα μπορεί να πάθει μεγαλύτερη ζημιά. Εκτός από τις συνηθισμένες μπουνιές, κλωτσιές, σκούπες και λαβές, κάθε χαρακτήρας έχει μερικές αποκλειστικές κινήσεις.
Στο Fighter's Destiny υπάρχουν πέντε σενάρια πάλης. Το κλασικό είναι αυτό σύμφωνα με το οποίο βρίσκεστε αντιμέτωπος με όλους τους μαχητές και απλά παλεύετε για την πρωτιά. Εδώ τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά από ό,τι στα άλλα παιχνίδια.
Υπάρχουν δύο μπάρες στην κορυφή της οθόνης. Η μία αντιστοιχεί στην ενέργειά σας και η άλλη έχει επτά αστέρια που αντιπροσωπεύουν τους βαθμούς σας.



Η Valerie, παρ' ότι μικροκαμωμένη, δεν είναι καθόλου εύκολο να νικηθεί.

Μαζεψε τες

Σκοπός σας στο παιχνίδι είναι να μαζέψετε επτά βαθμούς για να προχωρήσετε. Σε αυτό το σημείο έγκειται η πρώτη μεγάλη διαφορά από τα άλλα παιχνίδια του είδους. Κάθε κίνηση που κάνετε ενάντια στον αντίπαλο βαθμολογείται διαφορετικά. Μπορείτε απλά να πετάξετε τον αντίπαλό σας έξω από την αρένα - αυτό όμως σας αποφέρει μόλις έναν βαθμό, οπότε θα πρέπει να το κάνετε επτά φορές για να νικήσετε. Μπορείτε να ρίξετε κάτω τον αντίπαλό σας, κάτι που θα σας αποφέρει δύο βαθμούς. Οι δε λαβές μπορούν να αποκρουστούν αλλά και να αναστραφούν. Μια

...ντίπαλο βαθμολογείται διαφορετικά.

Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε τους διαγωνιζομένους. Είναι όλοι τους αποφασισμένοι για τη νίκη και, όπως σίγουρα περιμένατε, δεν διαφέρουν από εκείνους σε όλα τα υπόλοιπα παιχνίδια "ξύλου" που έχουν παρουσιαστεί μέχρι σήμερα.



Επειτα από μία πολύ δυνατή επίθεση του Leon, ο Pierre βλέπει αστεράκια. Ο Leon είναι ο τύπος στα δεξιά, που μοιάζει με κοριτσάκι.



Κυρίες και κύριοι, σας παρουσιάζουμε την Oushi, την τρελή αγελάδα. Είναι γρήγορη, δυνατή κι εκπαιδευμένη να σκοτώνει.

RYUJI

ΧΩΡΑ: Ιαπωνία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Παντός καιρού
ΥΓΕΙΑ: Μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Μοιάζει με τον Ryu από το Street Fighter όχι μόνο στο όνομα και την εμφάνιση αλλά και στον τρόπο που πολεμά.

ABDUL

ΧΩΡΑ: Μογγολία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Παντός καιρού
ΥΓΕΙΑ: Μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Μην τον βλέπετε ντυμένο έτσι ηλίθια. Είναι ιδιαίτερα δυναμικός μαχητής με πολύ "καλά" πόδια.

MEILING

ΧΩΡΑ: Κίνα
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Γρήγορη
ΥΓΕΙΑ: Μέτρια
ΣΧΟΛΙΑ: Το μεγάλο όπλο της Meiling είναι η ταχύτητά της. Οι μεγαλόσωμοι μαχητές θα τα βρουν δύσκολα.

TOMAHAWK

ΧΩΡΑ: ΗΠΑ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Δυνατός
ΥΓΕΙΑ: Πολύ μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Μπορεί να κινείται πιο αργά από όλους τους υπόλοιπους αλλά, όταν φθάσει η ώρα για την μπουνιά, τρέξτε να κρυφτείτε!

NINJA

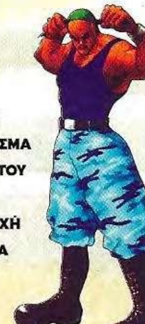
ΧΩΡΑ: Ιαπωνία
Χαρακτηριστικά: Προικισμένος
Υγεία: Μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Γρήγορος, επικίνδυνος, δύσκολος, προσοχή να μην πέσετε στα πόδια του.

PIERRE

ΧΩΡΑ: Γαλλία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Κολπατζής
ΥΓΕΙΑ: Μικρή
ΣΧΟΛΙΑ: Μην τολμήσετε να γελάσετε με την εμφάνισή του. Οση δύναμη του λείπει τόση ταχύτητα και ικανότητα την αναπληρώνουν - και με το παραπάνω...

VALERIE

ΧΩΡΑ: Γερμανία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Ιπτάμενη
ΥΓΕΙΑ: Μέτρια
ΣΧΟΛΙΑ: Μικροκαμωμένη αλλά πολύ ικανή στον αέρα. Εχει ταχύτατα πόδια και χέρια.

BOB

ΧΩΡΑ: Βραζιλία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Δυνατός
ΥΓΕΙΑ: Πολύ μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Αντιστάθμισμα στη μεγάλη δύναμή του είναι η χαμηλή ταχύτητά του. Προσοχή όμως μην πέσετε στα χέρια του.

LEON

ΧΩΡΑ: Ισπανία
ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ: Τα κάνει όλα
ΥΓΕΙΑ: Πολύ μεγάλη
ΣΧΟΛΙΑ: Μοιάζει πολύ με τον Ryuji. Μην του αναφέρετε όμως τίποτα για τα ρούχα του, γιατί τσαντίζεται.



Επειτα από κάθε βαθμό ο νικητής κάνει φιγούρα πάνω από το σώμα του αντιπάλου του.



Εδώ διαλέγετε τους μαχητές ελπίζοντας να κερδίσετε μερικές έξτρα κινήσεις.



Ninja εναντίον νίντζα. Ποιος θα νικήσει άραγε;

Η αναστροφή λαβής ή ένα knockdown αποφέρει τρεις βαθμούς. Πώς γίνεται όμως η αναστροφή; Μόλις πιάσετε τον αντίπαλο (ή σας πιάσει αυτός) με λαβή, εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης μια μπάρα ενέργειας. Αν ο αντίπαλος προλάβει να κάνει λαβή στη λαβή, τότε αναστρέφει την επίθεση και κερδίζει τρεις πόντους.

Ρίχνοντας απλά μπουνιές και κλωτσιές δεν θα καταφέρετε να τον ξαπλώσετε. Αυτό που πρέπει να κάνετε είναι να τον βαράτε συνέχεια, μέχρι να μηδενιστεί η μπάρα ενέργειας. Τότε θα ζαλιστεί και δεν θα έχει δυνατότητα αντίδρασης. Ετσι θα μπορέσετε να τον ξαπλώσετε και να κερδίσετε τρεις βαθμούς.

Τους περισσότερους βαθμούς - τέσσερις - θα κερδίσετε με μια ειδική κίνηση. Οι κινήσεις αυτές είναι σχετικά δύσκολες για να εκτελεστούν και θέλουν λίγο χρόνο για να φορτίσουν, οπότε καλό θα είναι να τις κάνετε όταν ο αντίπαλος είναι ζαλισμένος (κοκκινίζει το πρόσωπό του, βλέπει αστεράκια και τα σχετικά).

ΕΛΕΓΧΟΜΕΝΟ "ΞΥΛΟ"

Ενα από τα καλύτερα στοιχεία του Fighter's Destiny είναι ο χειρισμός του. Θυμάστε το Clayfighter; Ε, καμία σχέση! Οχι μόνο οι χαρακτήρες αποκρίνονται άμεσα στις εντολές σας αλλά επιπλέον μπορούν να κάνουν πάρα πολλά πράγματα. Μπορούν να κινηθούν σχεδόν ελεύθερα πάνω στην αρένα.

Αυτό όμως που μας εντυπωσίασε είναι η δυνατότητα να αποκρούουν και να αναστρέφουν επιθέσεις. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, γιατί έτσι κανείς δεν μπορεί να παραπονεθεί ότι ο αντίπαλος τον βρήκε απροετοίμαστο. Τουλάχιστον τώρα υπάρχει η δυνατότητα αντίδρασης.



Ο Abdul δαγκώνει το πόδι της Valerie. Ή μάλλον η Valerie κλωτσά τον Abdul στο στόμα. Ή κάτι τέτοιο.

ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΣΤΟ ΡΙΝΓΚ

ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΜΕ ΤΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΟΠΟΥ Η ΜΑΧΗ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΑΝΩ ΣΕ ΡΙΝΓΚ, ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ ΒΑΘΜΟΥΣ ΠΕΤΩΝΤΑΣ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΣΑΣ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΑΥΤΟ. ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΟ FIGHTERS DESTINY ΟΜΩΣ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟΣΟ ΑΠΛΑ. Ο ΜΑΧΗΤΗΣ ΕΧΕΙ ΤΗ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΝΑ ΠΙΑΣΤΕΙ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΚΡΗ ΚΑΙ ΝΑ ΞΑΝΑΝΕΒΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟ. ΕΞΙΣΟΥ ΠΡΟΣΟΧΗ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΑΝ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΤΕ ΝΑ ΤΟΝ ΡΙΞΕΤΕ ΑΠΟ ΤΟ ΡΙΝΓΚ ΟΠΩΣ ΚΡΕΜΕΤΑΙ, ΠΑΤΩΝΤΑΣ ΤΟΥ ΤΑ ΧΕΡΙΑ. ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΠΙΘΑΝΟ ΝΑ ΣΑΣ ΠΙΑΣΕΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΣΤΡΑΓΑΛΟ ΚΑΙ ΝΑ ΣΑΣ ΠΕΤΑΞΕΙ ΚΑΤΩ. ΑΝ ΓΙΝΕΙ ΑΥΤΟ, ΤΟΤΕ Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΠΑΙΡΝΕΙ ΔΥΟ ΒΑΘΜΟΥΣ ΛΟΓΩ ΠΤΩΣΗΣ.















Αυτό θα πει κλωτσιά! Πρέπει να πόνεσε αρκετά!



Bob εναντίον Bob. Μη μας ρωτήσετε ποιος είναι ο δικός μας, γιατί θα σας γελάσουμε.



Ο Leon όχι μόνο μοιάζει με κορίτσι αλλά πολεμά και σαν κορίτσι. Εδώ τον βλέπετε σε χτύπημα κάτω από τη ζώνη.

2η γνώμη

Παρ' ότι το σύστημα μάχης αντιγράφει το Virtua Fighter και οι μαχητές δεν έχουν την παραμικρή πινελιά πρωτοτυπίας, το Fighter's Destiny είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι. Επιτέλους το N64 απέκτησε το beat'em up που του έλειπε. Είναι καιρός να κλείσουν τα στόματα των κακοπροαίρετων. Φιλάκια!



Ο Tomahawk ζαλισμένος δεν μπορεί να αποκρούσει την επίθεση του Leon.

Με το που βγαίνει η μπάρα, αν είστε γρήγοροι, αναστρέφετε τη λαβή. Αν είστε πιο αργοί, τότε η λαβή θα γίνει αλλά ο χαρακτήρας σας μετά από αυτή θα σταθεί στα πόδια του. Αν δεν αντιδράσετε, τότε την πατήσατε.
Οσο χαμηλότερη ενέργεια έχει ένας μαχητής τόσο δυσκολότερο είναι να αποκρούσει μια επίθεση.
Αλλο ένα ενδιαφέρον χαρακτηριστικό είναι ότι μπορείτε να παγώσετε το παιχνίδι σε όποιο σημείο θέλετε και να δείτε όλο τον κατάλογο κινήσεων του χαρακτήρα σας. Τέρμα πια η γνωστή σκηνή του παίκτη που κάθεται με το χειριστήριο στο ένα χέρι και ένα τεράστιο βιβλίο οδηγιών στο άλλο, προσπαθώντας να βρει την κατάλληλη κίνηση.

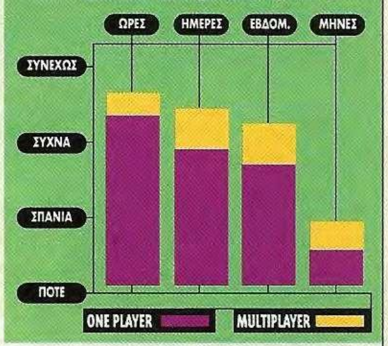


Μόλις νικήσετε και τον τελευταίο αντίπαλο, εμφανίζεται ο Master και σας μαθαίνει ακόμη μία κίνηση.

Πολλα Κολπα

Εκτός από το standard σενάριο υπάρχουν άλλα τέσσερα. Στο Master Challenge mode σας δίνεται η δυνατότητα να αντιμετωπίσετε τον Master. Αν τον νικήσετε, θα σας χαρίσει μια επιπλέον κίνηση. Αν όμως χάσετε, θα σας πάρει όλες τις κινήσεις που είχατε κερδίσει ως τότε.
Αν θέλετε να εξασκηθείτε, τότε δεν έχετε παρά να αντιμετωπίσετε τον Robbie το ρομπότ. Θα κάτσει και θα σας αφήσει να τον σαπίσετε στο ξύλο. Επειδή όμως έχει κι αυτός μια υπόληψη στην κοινωνία, θα σας ανταποδώσει μερικά χτυπήματα. Αν έχετε δυσκολίες και στην

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





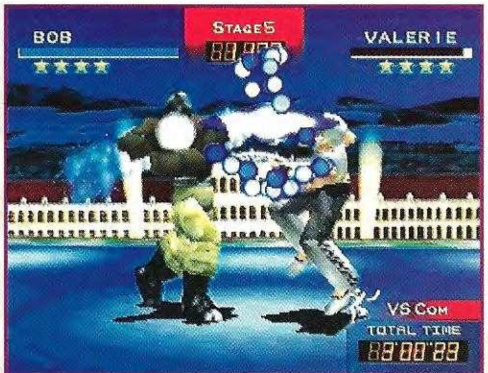
Ολοι οι παίκτες φορούν διάφορα ρουχαλάκια. Εδώ βλέπετε έναν πολύχρωμο Ninja.



Το Rodeo mode είναι αρκετά δύσκολο. Με λίγη υπομονή και αρκετή τύχη θα τα καταφέρετε.



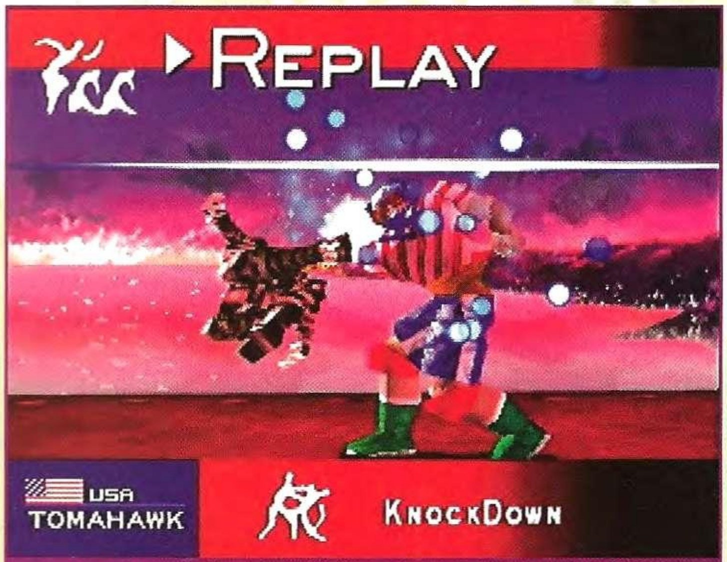
Ο Bob είναι αρκετά πιο αργός από τους αντιπάλους του αλλά με πολύ δυνατή λαβή...



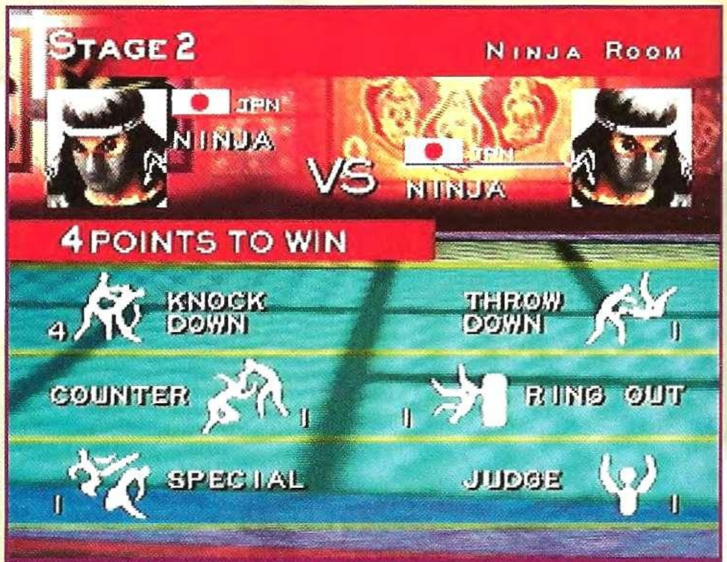
...όπως ανακαλύπτει η Valerie, η οποία είναι απασχολημένη με το να προσπαθεί να του ρίξει μια μπουνιά. Ετσι ο Bob την πιάνει...



...και την ξαπλώνει. Το αποτέλεσμα; Ακόμα μερικοί πόντοι.



Μετά από κάθε κερδισμένο πόντο βλέπετε το replay, για να μπορέσετε να θαυμάσετε τον εαυτό σας.



Πριν από κάθε γύρο ενημερώνεστε ξανά ποιες κινήσεις κερδίζουν πόσους πόντους.

εξάσκηση, θα εμφανιστεί ο Master και θα σας δώσει κάποιες οδηγίες, χωρίς όμως να παραλείψει να σας κοροϊδέψει. Υπάρχουν επίσης τρεις bonus πίστες. Στη Survival πρέπει να κερδίσετε εκατό αντιπάλους, μάλιστα έχοντας μόνον ένα αστεράκι στη διάθεσή σας. Στην πίστα Fastest πρέπει να κερδίσετε τέσσερις αντιπάλους σε λιγότερο από ένα λεπτό, ενώ η πιο "τρελή" από όλες είναι η Rodeo. Το παράδοξο σε αυτό το mode είναι το γεγονός ότι παλεύετε με μια τρελή αγελάδα. Το περίεργο όμως δεν σταματά εδώ. Πρέπει να έχετε το νου σας να μην ρίξετε την αγελάδα έξω από το ρινγκ, γιατί τότε τελειώνει το παιχνίδι. Ετσι δεν θα έχετε να προσέχετε μόνο το ξύλο που σας ρίχνει, πρέπει να φροντίζετε και για την υγεία της.



Ο Joker και ο Pierre τσακώνονται. Η μάχη του τσίρκου!

Αν-Ικανοτητες

Ενα από τα έξυπνα στοιχεία στο Fighter's Destiny είναι η δυνατότητα να μαθαίνετε καινούρια κόλπα όσο



Τα κορίτσια του παιχνιδιού αποφάσισαν να παίξουν μακριά γαϊδούρα.

Οι χαρακτήρες μπορούν να κινηθού

ΕΧΘΡΙΚΕΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ

Οπως σε κάθε fighting παιχνίδι, έτσι και σε αυτό υπάρχουν μερικοί κρυφοί μαχητές. Σας παρουσιάζουμε λοιπόν όσους μπορεί να αντιμετωπίσετε.



MASTER of Muppets

Κάθε φορά που τερματίζετε το παιχνίδι, βλέπετε έναν τύπο να σας δίνει οδηγίες και κινήσεις. Για τις οδηγίες δεν χρειάζεται ανταμοιβή, αλλά για να πάρετε τις κινήσεις πρέπει να τον νικήσετε.



JOKER

Θυμάστε τις εποχές που οι κλόουν και οι γελωτοποιοί σάς έκαναν να γελάτε; Ξεχάστε τα πια όλα αυτά. Μόλις βρεθείτε αντιμέτωποι με το συγκεκριμένο τύπο, θα βάλετε σίγουρα τα κλάματα. Αν σας νικήσει, χάνετε όσες κινήσεις έχετε κερδίσει μέχρι τότε. Αν τον νικήσετε, δεν κερδίζετε τίποτα άλλο παρά μόνο τη ζωή σας.



ΤΡΕΛΕΣ ΑΓΕΛΑΔΕΣ

Οπως όλα τα beat'em up που σέβονται τον εαυτό τους, έτσι και το Fighters Destiny έχει να επιδείξει κάποιο τρελό ζώο. Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε να κάνουμε με την USHI, την τρελή αγελάδα, η οποία επιπλέον διαθέτει πολύ δυνατά πόδια.



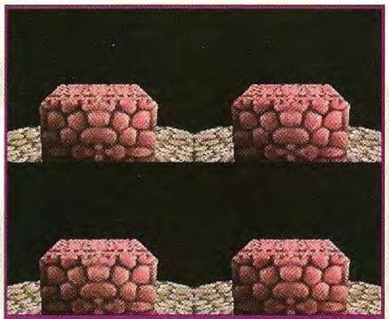
ROBBIE το ρομπότ

Σε κάθε παιχνίδι υπάρχει ένας κακομοίρης αντίπαλος στο Training mode, ο οποίος χρησιμεύει σαν σάκος για να εξασκείτε τα χτυπήματά σας. Ο συγκεκριμένος τύπος, όμως, αντίθετα με τους άλλους ανταποδίδει πού και πού τα χτυπήματα, για να σπάει η μονοτονία.



Οταν επιτυγχάνεται μια ειδική κίνηση, το οπτικό αποτέλεσμα είναι εντυπωσιακό. Μακάρι να μπορούσαμε να δούμε τι γίνεται...

προχωρά το παιχνίδι. Για να αποφευχθεί λοιπόν η αδικία στα διπλά παιχνίδια, όταν ο ένας παίκτης έχει μαζέψει πολλές κινήσεις και ο άλλος τίποτα, το παιχνίδι φροντίζει να μάχονται οι παίκτες για την απόκτησή τους. Στην ουσία οι παίκτες βάζουν στοιχήματα, χρησιμοποιώντας αντί για λεφτά τις ικανότητές τους. Με αυτό τον τρόπο είναι δυνατόν να αποκτήσετε πολλές κινήσεις, αφού το παιχνίδι σας δίνει τη δυνατότητα να σώζετε την πρόοδο του μαχητή σας στην κάρτα μνήμης.
Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι μπορούν να αλλάξουν: το μέγεθος της αρένας, οι βαθμοί που χρειάζεστε για να νικήσετε, οι πόντοι που κερδίζει κάθε κίνηση (με αυτό τον τρόπο μπορείτε να μεγιστοποιήσετε τους πόντους των κινήσεων στις οποίες είστε καλοί).



Μην παρασύρεστε από αυτή τη σκηνή στην εισαγωγή. Μέχρι δύο παίκτες παίζουν ταυτόχρονα.



Μετά από κάθε αποτελεσματική κίνηση μαθαίνετε πόσους πόντους κερδίσατε.

Η Ετυμηγορια

Το πιο σημαντικό σε έναν τίτλο αυτού του είδους είναι το πόσο ικανοποιητικά παίζει. Στον συγκεκριμένο οι χαρακτήρες κινούνται πολύ καλά και ανταποκρίνονται άμεσα στις εντολές του παίκτη. Οπως καταλαβαίνετε, αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό για ένα τέτοιο παιχνίδι, αφού χρειάζεται να αποκρούσετε και να αναστρέψετε επιθέσεις με πολύ γρήγορες κινήσεις. Στο Fighter's Destiny δεν κερδίζει αυτός που πατά γρήγορα τα πλήκτρα, χωρίς να ξέρει τι κάνει. Κερδίζει όποιος μαθαίνει κινήσεις και εξασκείται.
Για να μη μακρηγορούμε - βιάζεται και ο αρχισυντάκτης (αλλά εκδρομές ξέρει να πηγαίνει)-, το Fighter's Destiny είναι το καλύτερο beat'em up που έχει παρουσιαστεί στο N64, ενώ συναγωνίζεται ισάξια τα Tekken και Virtua Fighter. Δεν θέλω δικαιολογίες. Οποιος χρήστης N64 δεν αποκτήσει αυτό το παιχνίδι είναι να τον κλαίνε οι ρέγκες.



χεδόν ελεύθερα πάνω στην αρένα.



BORO

Η Boro είναι ο τελευταίος κακός που συναντάτε προτού τελειώσετε το παιχνίδι. Αν την νικήσετε, τότε από το επόμενο παιχνίδι μπαίνει στον κατάλογο των μαχητών που μπορείτε να διαλέξετε. Εχει ορισμένες εντυπωσιακές κινήσεις και τη δυνατότητα για μερικές απόλυτα καταστροφικές κλοτσιές.



Η αγελάδα έχει μια περίεργη αντίληψη για τον αγώνα και ταυτόχρονα προσπαθεί να εκδικηθεί όλα όσα έχουν τραβήξει οι πρόγονοί της. Εδώ τη βλέπουμε να έχει καβαλήσει την άτυχη Γερμανίδα. Μήπως είναι αρσενική;

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●○○○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●●

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 92%

Το καλύτερο παιχνίδι ξύλου για το N64.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Multi racing championship
F1 Pole Position

COOL BOAR

Οπαδοι του snowboarding, ηρθε ενα παιχνιδι αξιο προσοχης. Με βελτιωσεις σε ολους τους τομεις σε σχεση με τον προκατοχο του, το Cool Boarders 2 αποτελει εναν πολυ δυνατο τιτλο.

Του Αγγέλου Μεγρέμη





θέμα άλματος...

Πολλοί από εσάς, οπαδοί και μη του εν λόγω αθλήματος, θα έχετε δει κατά καιρούς σκηνές στην τηλεόραση με "τρελούς" να κάνουν κάτι απίστευτα ακροβατικά στο χιόνι, με μόνα εργαλεία μία φανταχτερή σανίδα και -φυσικά- πολύ ταλέντο. Ηρθε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που αντιπροσωπεύει επάξια αυτόν τον άθλο στο σπίτι σας.



Από αισθητικής άποψης το CB2 διατηρείται -το λιγότερο- στα επίπεδα του προκατόχου του. Ετσι, θα απολαύσετε την ίδια ομαλή κίνηση στην οθόνη. Αν προσθέσετε τώρα τις επιπλέον λεπτομέρειες στο γενικό σκηνικό, συνοδεία αρκετών εμποδίων και πάνω στις διαδρομές, έχετε μία γενική ιδέα του τι σας περιγράφουμε. Σε μερικές περιπτώσεις πρέπει να διασχίσετε πυκνά δάση, ενώ σε άλλες να αποφύγετε τεράστια βράχια και πεσμένα δέντρα, όλα αυτά σε φανταστικές ταχύτητες στο παιχνίδι αλλά και στο frame rate. Η ταχύτητα αυτή μάλιστα μειώνεται από ελάχιστα έως και καθόλου σε περίπτωση που παίξετε διπλό, οπότε η οθόνη χωρίζεται στα δύο.

Από ηχητικής άποψης, το παιχνίδι βρίσκεται σχεδόν στα ίδια επίπεδα με το πρώτο της σειράς. Σε γενικές γραμμές έχετε τα αναμενόμενα εφέ από τη σανίδα σας που γλιστρά πάνω

"Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ καλός."







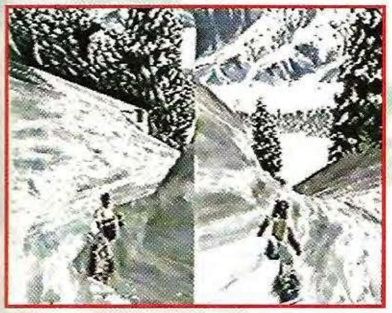
PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player — Memory Card

DERS 2













στο χιόνι, ενώ ταυτόχρονα ακούγεται μουσική. Μερικές φορές, μάλιστα, ακούγεται και μία φωνή να σας προειδοποιεί για επικείμενο κίνδυνο (εμπόδιο στη διαδρομή), να σας επιβραβεύει για τις επιδόσεις σας ή να σας κατακρίνει αν τα κάνετε μούσκεμα. Οι ήχοι της σανίδας σας είναι πειστικοί και ταιριάζουν με αυτά που βλέπετε, ενώ η μουσική είναι πολύ δυνατή και σας ωθεί να μπείτε στο πνεύμα του παιχνιδιού και να ολοκληρώσετε τις διαδρομές. Ταυτόχρονα ποικίλλει αρκετά ούτως ώστε να μη γίνεται βαρετή. Ο χειρισμός τώρα είναι πολύ καλός με το απλό χειριστήριο και όσοι έχουν παίξει το πρώτο Cool Boarders θα νιώσουν πολύ άνετα. Οι καινούριοι όμως θα πρέπει να εξασκηθούν κάπως για να συνηθίσουν (ο παλιός είναι αλλιώς, πώς θα γίνει;). Τώρα πια χρησιμοποιούνται και τα τέσσερα πάνω πλήκτρα για να κάνετε διάφορες φιγούρες. Σε αυτό το σημείο αρχικά θα μπερδευτείτε, αλλά έπειτα από λίγο θα παρατηρήσετε ότι οι κινήσεις θα σας έρχονται αυτόματα. Σας προσφέρεται μία μεγάλη ποικιλία από αθλητές καθώς και σανίδες, κάθε περίπτωση με τα δικά της πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Θα είναι συνετό λοιπόν να βρείτε τον καλύτερο συνδυασμό για κάθε διαδρομή. Οι διαδρομές περιέχουν στροφές, άλματα και εμπόδια, προσφέροντας έτσι διαφορετικές προκλήσεις. Επίσης, έχουν διορθωθεί ελαττώματα του αρχικού Cool Boarders. Έτσι, κάποιες φορές τύχαινε να πηδάτε ψηλά και να χτυπάτε σε αόρατα εμπόδια, τα οποία ανέκοπταν την πορεία σας απότομα. Επίσης με το παραμικρό χτύπημα χάνατε εντελώς την ισορροπία σας. Και τα δύο προβλήματα έχουν διορθωθεί. Τα αόρατα εμπόδια δεν υφίστανται πλέον και ο αθλητής μπορεί, στις περισσότερες περιπτώσεις, να επανακτήσει την ισορροπία του προτού σωριαστεί στο χιόνι.





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **85%**

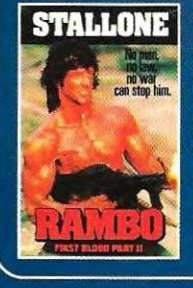
Ρίξτε του μια ματιά οπωσδήποτε.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Cool Boarders 1

ΔΥΝΑΜΗ ΠΥΡΟΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ...

Στο Einhander η καταστροφή είναι πραγματικότητα. Ακόμη και οι "πολύ σκληροί για να πεθάνουν" του κινηματογράφου θα χλώμιαζαν, αν έπρεπε να αναμετρηθούν με εσάς, μέσα στο πλαίσιο του παιχνιδιού.

Rambo: Ολόκληρο το Βιετνάμ δεν κατάφερε να τον βγάλει από τη μέση. Για να δούμε τώρα πώς θα αποφύγει τους κατευθυνόμενους πυραύλους. Ο επόμενος, παρακαλώ...



Terminator: Ούτε ο μεταλλικός σκελετός του ρομποτικού "σωματαρά" δεν θα μπορούσε να σταθεί εμπόδιο στο ξίφος φωτονίου. Αρνι, με απογοητεύεις! Ο επόμενος, παρακαλώ...



ED-209: Ο υπερσύγχρονος γκαζοτενεκές που χρειάστηκε δύο εκρηκτικές σφαίρες για να μετατραπεί σε ανταλλακτικά για αυτοκίνητα. Μη γελάσω... Αν έχετε αμφιβολίες, δείτε την ταινία "RoboCop".



Ο πρώτος μεγάλος αρχηγός είναι αυτή η τερατωδία. Ακολουθώντας την παράδοση των shoot'em up, θα πρέπει να διαλύσετε ξεχωριστά κάθε μέλος του για να τον καταστρέψετε.

EINHANDER

Του Κώστα Μελά

Αφου μας ποτισε μια γερη δοση RPG, η Square το γυρισε στα shoot'em up.

Πάλι τα κατάφεραν!

Παρ' ότι οι άλλες εταιρίες άκουγαν περί shoot'em up και τα θεωρούσαν "περασμένα μεγαλεία" τα shoot'em up είχαν αρχίσει να λιγοστεύουν σιγά-σιγά και τη θέση τους να παίρνουν τα μεγαλοπρεπή RPGs και οι ρεαλιστικοί εξομοιωτές η Square έκανε εν τατικές προσπάθειες για να αποδείξει πως δεν είναι η μόδα που μετρά αλλά οι ικανότητες των προγραμματιστών.
Το παιχνίδι είναι ένα λίγο-πολύ συνηθισμένο shoot'em up, με πλάγια προοπτική και πληθώρα στοιχείων που το κάνουν αμέσως προσιτό, άνετο για τον παίκτη και απίστευτα εθιστικό. Εσείς παίρνετε τον έλεγχο του Einhander, ενός διαστημικού σκάφους με δύναμη πυρός αρκετή για να καταστρέψει ολόκληρο το ηλιακό σύστημα - λάθος, ολόκληρο το γαλαξία, ήθελα να πω. Με τη δύναμη αυτού του σκάφους και, φυσικά, με τις δικές σας ικανότητες, ο παίκτης καλείται να σαρώσει οτιδήποτε του σταθεί εμπόδιο, μέσα σε έναν τεράστιο αριθμό επιπέδων. Υπάρχουν τρία διαφορετικά σκάφη Einhander, τα οποία διαφέρουν μεταξύ τους ως προς τη δύναμη και την ευελιξία. Οπως πολύ σωστά καταλάβατε, όσο πιο ευέλικτο είναι ένα σκάφος τόσο πρέπει να ανησυχείτε για τα όπλα του. Η λέξη "Einhander" αναφέρεται σε έναν μεταλλικό βραχίονα που χρησιμεύει για να περισυλλέγετε διάφορα όπλα από κατεστραμμένα σκάφη, ώστε να βρεθείτε στην ιδιαίτερα ευχάριστη θέση να τα δοκιμάσετε στους εχθρούς σας.
Αρχικά, το Einhander θα θυμίσει σε



Τεράστιες ταμπέλες, φωτεινές επιγραφές και φουτουριστικά backgrounds που θυμίζουν Blade Runner προσδίδουν στο Einhander μια φανταστική ατμόσφαιρα. Προσέξτε τη λεπτομέρεια στα σκηνικά.



Αυτός ο αρχηγός είναι πολύ ζόρικος. Οι επιθέσεις του είναι απρόβλεπτες και μπορούν να σας καταρρίψουν στη στιγμή.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Square

Single Player | Memory Card

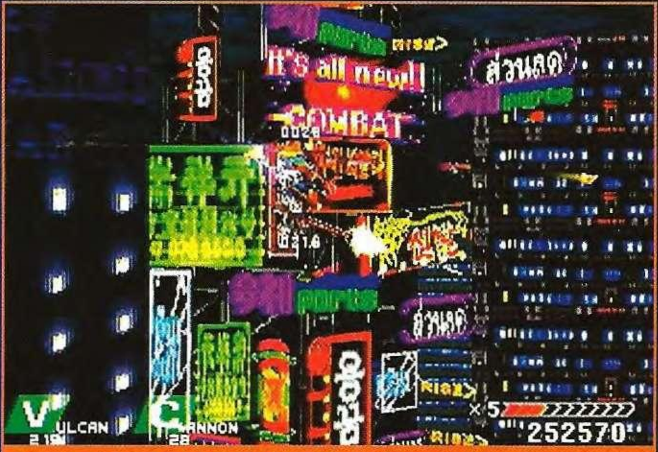
ΤΑ ΤΡΙΑ ΣΚΑΦΗ

Υπάρχουν τρία διαθέσιμα σκάφη στο Einhander. Οι βασικές διαφορές μεταξύ τους εντοπίζονται στη δύναμη πυρός και την περιστροφή του βραχίονα. Όπως μπορείτε να δείτε, δεν διαφέρουν και πολύ μεταξύ τους οπτικά, όταν όμως τα χειρίζεστ ε οι διαφορές γίνονται σύντομα φανερές. Εμείς προτείνουμε τα MK.2 και 3 για τους αρχάριους και το MK.1 για τους έμπειρους σκοπευτές.









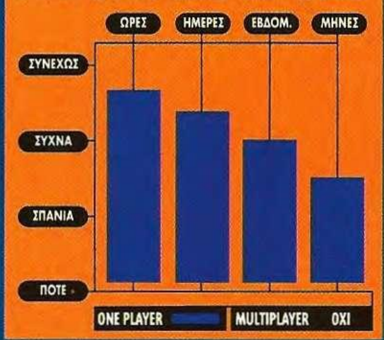
Ουάου! Αυτή κι αν είναι πίστα! Το Einhander μας φέρνει πολλά τοπία από το μέλλον. Κρίμα που οι κάτοικοι δεν είναι τόσο φιλικοί...

πολλούς άλλα κλασικά παιχνίδια του είδους όπως το Salamander, το R-Type, το Scramble και το πρόσφατο RayStorm. Μια πιο προσεκτική ματιά, όμως, αρκεί για να πείσει και τους πιο επιφυλακτικούς πως δεν έχουμε να κάνουμε απλώς με άλλο ένα shoot'em up αλλά με ΤΟ shoot'em up. Η μαγική πινελιά της Square έκανε και πάλι το θαύμα της. Πρώτη φορά εναλλάσσονται με τόσο εντυπωσιακό τρόπο σκηνικά και διαστάσεις. Τη μια στιγμή δίνετε μάχη σε δύο διαστάσεις και την επομένη βλέπετε το σκάφος σας να ξεχύνεται μέσα στην οθόνη με διαδοχικές περιστροφές της προοπτικής, χωρίς να έχετε ακόμη συνειδητοποιήσει τι συνέβη. Από την πρώτη στιγμή της εισόδου σε κάθε πίστα, η οθόνη κατακλύζεται από μικροεχθρούς της πλάκας μέχρι τα τεράστια μεγαθήρια που θέλουν μεγάλη υπομονή και πολλά credits για να αντιμετωπιστούν. Μπορούμε, λοιπόν, με βεβαιότητα να πούμε πως πρόκειται για ένα κλασικό shooter. Τα περισσότερα παιχνίδια του είδους είναι τόσο γελοία που μπορείτε να τα τελειώνετε παίζοντας μόνο δύο φορές, όχι όμως και τούτο εδώ το "τέρας". Παρ' ότι από την αρχή έχετε δέκα continues στη διάθεσή σας, ο μηδενισμός του παιχνιδιού δεν είναι καθόλου εύκολη υπόθεση. Είναι πολύ πιθανό να μη σας φτάσουν ούτε για τις τρεις πρώτες πίστες. Όπως προαναφέραμε, το παιχνίδι



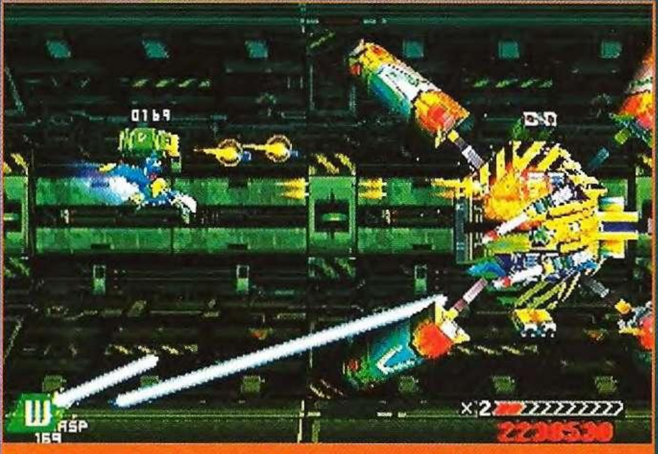
Το φοβερό "look" του Einhander οφείλεται κατά μεγάλο μέρος στην αλλαγή προοπτικής σε σημεία-κλειδιά κάθε πίστας.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



βασίζεται στην παλιά φόρμουλα όλων των shoot'em up. Μικρά σκάφη που προέρχονται από μεγαλύτερα διαστημόπλοια και τεράστια bosses με πολλαπλά όπλα στο τέλος κάθε πίστας σας κάνουν τη ζωή δύσκολη. Όλα αυτά, σε συνδυασμό με το φανταστικό soundtrack, εγγυώνται έξαρση της αδρεναλίνης.
Σε περίπτωση που αποφασίσετε να τραβηχτείτε λίγο από τη δράση, ίσως να σας έχουν απομείνει δυνάμεις για να θαυμάσετε τα εξαιρετικά backgrounds. Είναι απίστευτα ατμοσφαιρικά, ενώ θυμίζουν αρκετά περιβάλλον Blade Runner (σημ.: ιερόσυλε!), με διάφορες digi tized ταμπέλες και φωτεινές επιγραφές τις οποίες μπορείτε άνετα να διαλύσετε.
Παρά τον αναχρονιστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, το Einhander φέρνει στο μυαλό μας ωραίες αναμνήσεις και καταφέρνει να αναβιώσει μια κατηγορία ουσιαστικά νεκρών παιχνιδιών. Αν δεν είστε φίλος του είδους ή, για να το θέσω πιο απλά, ακόμη κι αν μισείτε τα shoot'em up, μην το χάσετε. Όσο για τους ανέκαθεν φανατικούς, δεν λέω τίποτα γιατί ήδη αυτή τη στιγμή μάλλον το έχουν στα χέρια τους. Κλείνοντας αυτό το review, θα ήθελα να αναφωνήσω: Ζήτω η Square!

Δεν είναι απλό shoot'em up.



Εδώ βλέπουμε άλλον έναν αρχηγό. Πρέπει να είστε πολύ γρήγοροι και επιδέξιοι, αν θέλετε να τον νικήσετε και να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα.







PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
GAMEPLAY
ΑΝΤΟΧΗ

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **82%**

Πάρτε το δυο-τρεις φορές, να υπάρχει...

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Xevious 3D/G
Raystorm

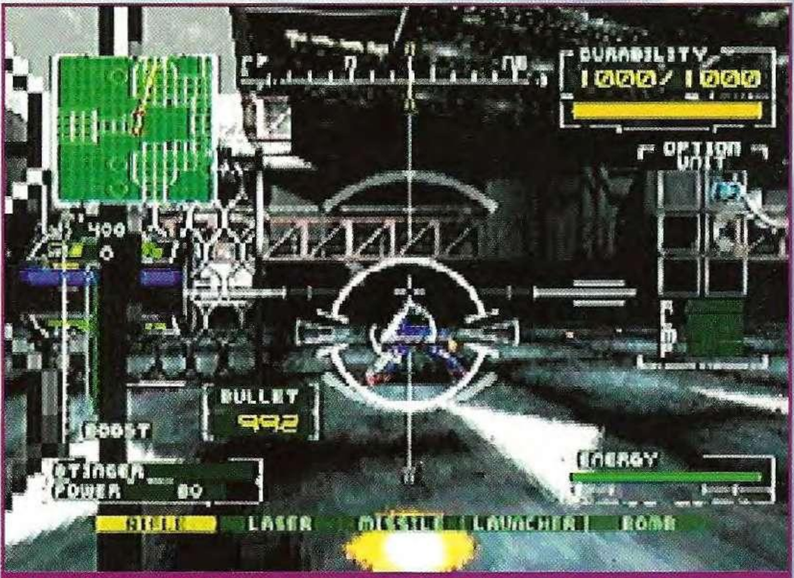
BRAHMA FORCE

"Το Brahma Force περιγραφεται απο πολλουσ ωσ ενα Doom που απαιτει και καποια σκεψη..."

Του Ρήγα Δημήτρη

Αλλά είναι;

Με μια πρώτη ματιά είναι δύσκολο να καταλάβετε πώς δικαιολογείται αυτή η δήλωση ενός υπεύθυνου σχετικά με το Brahma Force. Πρώτα από όλα, στο Doom τρέχετε από 'δώ κι από 'κεί με ένα όπλο, βρίσκοντας κλειδιά για να ανοίξετε πόρτες και όπλα για να εξοντώσετε κάθε είδους εχθρό. Ενώ στο Brahma Force τρέχετε... χμ... από 'δω κι από 'κει με ένα όπλο, βρίσκοντας κλειδιά για να ανοίξετε πόρτες και όπλα για να εξοντώσετε κάθε είδους εχθρό. Τα προαναφερθέντα είναι τα κυριότερα στοιχεία του παιχνιδιού που φαίνονται με γυμνό μάτι.
Κοιτάζοντας προσεκτικότερα, θα διαπιστώσετε ότι υπάρχουν ορισμένες χαρακτηριστικές λεπτομέρειες. Στην πραγματικότητα το Brahma Force είναι ένα παιχνίδι που μπορείτε να απολαύσετε με δύο τρόπους. Για τους λάτρεις της καθαρής, στρωτής δράσης, μπορεί να παιχθεί απλά ως μια ρομποτική έκδοση του Doom: ανοίγετε το δρόμο σας, ανατινάζοντας όσες μηχανές σάς επιτίθενται και μη δίνοντας σημασία σε τίποτα άλλο πέρα από το να καταφέρετε να φθάσετε στο τέλος χωρίς να χάσετε. Για τους πιο ανήσυχους, σκεπτόμενους παίκτες, υπάρχει κάτι περισσότερο. Ας πάρουμε, για παράδειγμα, τα όπλα...



Τα οπλικά συστήματα του Brahma σας στοχεύουν αυτόματα. Το μόνο που χρειάζεται είναι τα στρέψετε στη σωστή κατεύθυνση.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: JVC
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player Memory Card



Τα αντικείμενα που συγκεντρώσατε μπορούν να χρησιμοποιηθούν εδώ, για να αναβαθμίσουν το Brahma σας και να ενισχύσουν την άμυνά του. Καθώς προχωράτε, αυτή η οθόνη θα σας γίνει πολύ γνώριμη.

"Θα χρειαστεί να βάλετε λίγη σκέψη στο gameplay, κάτι που δεν είναι καθόλου άσχημο."

Αυτο Το Αποκαλειτε Οπλο...;

Είκοσι δύο στο σύνολό τους, τα διάφορα οπλικά συστήματα διαφέρουν σε αποτελεσματικότητα ανάλογα με την κατασκευή του στόχου. Έτσι, όσοι από εσάς είστε γνώστες στρατηγικής ίσως περάσετε ώρες σπάζοντας το κεφάλι σας και χρησιμοποιώντας τα συστήματα ανάλυσης, για να καταλάβετε ποιο αντικείμενο από το βαρύ οπλισμό σας πρόκειται να χρησιμοποιήσετε. Ιδιαίτερα για να καταστρέψετε αυτό το μικρό, ενοχλητικό, μπλε ρομπότ...
Η πορεία σας για το επόμενο επίπεδο είναι δυνατόν να σχεδιαστεί στρατηγικά. Μπορείτε να εκμεταλλευτείτε την ευκολία που προσφέρει ο 3D χάρτης που συμπεριλαμβάνεται στα όργανά σας. Ακόμη έχετε την ευχέρεια να διαλέξετε μέσα από μια ποικιλία από προαιρετικές λειτουργίες, τις οποίες περιλαμβάνει κάθε mech που σέβεται



Αν η δράση παραγίνει "καυτή" για σας, μπορείτε να προφυλαχθείτε πίσω από τις ασπίδες σας. Δεν μπορείτε να ρίξετε όμως, για αυτό είναι καλύτερο να μην τις χρησιμοποιείτε για πολύ χρόνο.



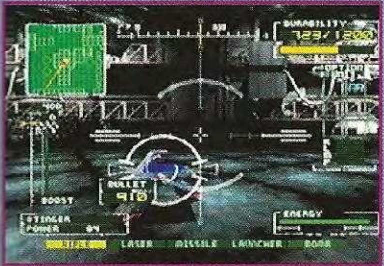
τον εαυτό του. Μόνο καφέ δεν ψήνουν...

Και Κατι Ακομα...

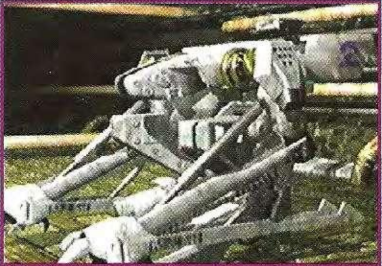
Το δεύτερο πράγμα που διαχωρίζει το Brahma Force από άλλα blast'em up παιχνίδια, όπως το Doom, που δεν θέλουν πολλή σκέψη (όχι ότι έχουμε τίποτα με αυτά τα παιχνίδια) είναι το σενάριο. Η βασική πλοκή είναι αρκετά απλή. Οι Brahma Force είναι μέρος μιας ναυτικής επίθεσης σε έναν σταθμό αστεροειδούς που ονομάζεται Beltlogger 9. Ωστόσο τα πράγματα δεν πάνε τόσο καλά όσο δείχνουν. Ξεκινώντας, οι Brahma Force -στην πραγματικότητα όλοι εκτός από εσάς- έχουν εξολοθρευτεί στην αρχική επίθεση, αφού πρώτα έλαβαν μια ασυνήθιστη μετάδοση από κάποιον άνθρωπο με παράξενη μορφή, ο οποίος αποκαλεί τον εαυτό του Dionisio Vega. Παράλληλα, λίγο νωρίτερα υπήρξε ο θάνατος κάτω από περίεργες συνθήκες της φίλης σας, της συζύγου σας ή κάποιας άλλης γυναίκας με την οποία είχατε στενή σχέση. Μπορούν τα γεγονότα από το παρελθόν να συνδεθούν με το όλο μπέρδεμα που περνά η παρούσα αποστολή σας; Χωριό που φαίνεται...

Αρκεί να γράψουμε ότι το παιχνίδι έχει κρυμμένα χαρακτηριστικά, ευτυχώς όμως δεν αφορούν στο gameplay. Η δράση είναι ομαλή και γρήγορη. Το mech σας κινείται... καλά, σαν ένα μεγάλο, μηχανικό ρομπότ, έτσι μην περιμένετε η δράση να είναι τόσο ταχεία όσο στο Doom ή το Duke Nokem. Παρ' όλα αυτά είναι αρκετά γρήγορη και ασφαλώς οι εχθρικές δυνάμεις δεν σέρνουν τα πόδια τους όταν έρχονται να σας επιτεθούν.





Αυτό το μικρό μπλε πράγμα δείχνει "άκακο", αλλά στην πραγματικότητα είναι καταστροφικό (έχετε ακούσει αυτά που κάνουν λόγο περί μεγέθους...).


Αυτό είναι το όχημά σας, το Brahma. Κινείται αρκετά γρηγορότερα από όσο σας προδιαθέτει η εμφάνισή του και είναι εξοπλισμένο με αρκετά δυνατά όπλα!

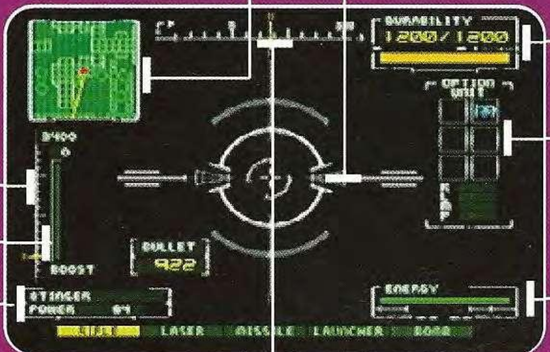


Η συγκεκριμένη οθόνη εμφανίζεται αυτόματα όταν κάποιος έχει μήνυμα για σας. Αρχικά σας αποσυντονίζει λίγο, αλλά τελικά το συνηθίζετε.

HUD, HUD AND MORE HUD

Η ΟΘΟΝΗ ΣΑΣ ΕΙΝΑΙ ΓΕΜΑΤΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΣΑΣ. ΕΥΤΥΧΩΣ ΤΑ ΟΡΓΑΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΑΤΑΝΕΜΗΜΕΝΑ ΚΑΙ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΤΑ ΕΧΕΤΕ ΟΛΑ ΕΙΤΕ ΣΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΕΙΤΕ ΚΛΕΙΣΤΑ.

1. Durability! Θα μπορούσατε να το αποκαλέσετε και Armour.
2. Option: Εδώ εμφανίζονται οι "προαιρετικές λειτουργίες".
3. Weapon: Το όπλο που χρησιμοποιείτε.
4. Booster Gauge: Δείχνει την κατάσταση του προωθητήρα σας.
5. Sight: Δείχνει το βεληνεκές του όπλου σας.
6. Altimeter: Σας πληροφορεί πόσο ψηλά είστε
9. GPS: Ο χάρτης...



7. Compass Gauge: Είναι μια πυξίδα.
8. Navigation: Σας βοηθά να κυβερνάτε το σκάφος (και η πυξίδα σε τι χρησιμεύει;).

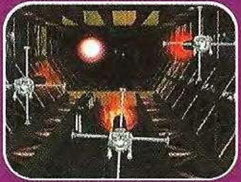
ΔΕΝ ΘΑ ΘΕΛΑΤΕ ΝΑ ΕΙΣΤΕ ΣΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΤΟΥ

Αποτελεί πάντα ένα πρόβλημα σε όσα παιχνίδια υποτίθεται πως είστε μέλος μιας αναμφισβήτητα μεγάλης μαχητικής μονάδας, όπως αυτής του ναυτικού, όπου μοιάζει να είστε μόνος ενάντια σε ένα εκατομμύριο από εχθρικές μονάδες. Είναι απλό να εξηγήσουμε πώς συμβαίνει αυτό στο Brahma Force: οι υπόλοιποι από την ομάδα σας είναι ανίκανοι να πετάξουν. Συνεχώς συμβαίνει κάτι όπως...


Αρχηγός Brahma στον Brahma 5: "Ξέχασα το κολατσιό μου. Μήπως θα μπορούσες να πεταχτείς λίγο πίσω και..."


"Είμαι... εντάξει, Brahma 4... Ο Brahma 5 ξαφνικά αδιαθέτησε. Μήπως μπορείς να..."


"Brahma 2 και 3, μπαίνουμε μέσα! Κάποιος πυροβολεί με αυτό... ξέρετε, το όπλο."


"Εντάξει, είμαστε μέσα. Εσείς οι δυο μείνετε πίσω και πετάξτε πολύ σιγά, ενώ εγώ θα πετώ μπροστά και... εμ, προσπαθήστε να τραβήξετε τα πυρά τους."

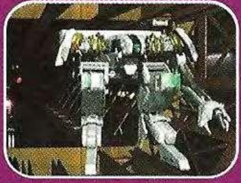

"Ελήφθη, Brahma αρχηγέ, απόσπαση από τις προωθητικές μονάδες τώρα.... έχουμε διαχωρισμό."

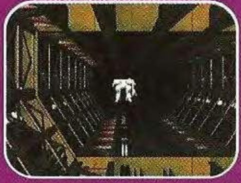

"Ποιο κουμπί είναι οι προωθητήρες; Αυτό εδώ; Αχ, όχι, αυτό είναι εντελώς λάθος. Να πάρει...."


"Brahma αρχηγέ, νομίζω ότι έπρεπε να είχαμε δείξει στον Brahma 2 πώς να πετά προτού να..."


"Αουτς! Από πού στο καλό ήρθε αυτό;"


"Χτυπήθηκα, χτυπήθηκα, αχ όχι, χτυπήθηκα! Αυτό είναι, είμαι τελειωμένος, έχασα αυτό, έχασα..."


"Μισό λεπτό... Είμαι εντάξει! Είμαι εντάξει! Ηταν μόνο το χέρι μου. Είμαι εντάξει! Εκτός από..."


"...το χέρι μου. Το χεράκι μου..."


ΚΡΑΑΑΜΠΟΥΟΥΟΥΜ!!!



Αυτό το τεράστιο ρομπότ θα το συναντήσετε αφού προχωρήσετε σε επόμενα επίπεδα. Παρουσιάζει καταπληκτική ομοιότητα με το δικό σας σκάφος - εκτός από το διαφορετικό του σχήμα... και χρώμα.



Το συγκεκριμένο μεγάλο ρομπότ ΔΕΝ είναι φιλικό. Το υπερβολικό κόκκινο στην οθόνη είναι πολύ καλό σημάδι, καθώς το durability είναι σε χαμηλά επίπεδα. Και τα δύο δείχνουν ότι το Brahma σας θα ξαπλωθεί κάτω. Για αρκετό καιρό...




Η είσοδός σας στον Bettlogger 9 δεν γίνεται έτσι όπως είχε σχεδιαστεί. Εδώ βλέπουμε το Brahma σας μετά βίας να ξεφεύγει από την έκρηξη.


Θα ανακαλύψετε ότι σπαταλάτε πολλή ώρα χρησιμοποιώντας ασανσέρ.





Αυτό το τερματικό στην πραγματικότητα σας επιτρέπει να σώζετε όποτε θέλετε την πρόοδό σας σε μια memory card - αν φυσικά μπορέσετε να το βρείτε.



Ακόμα ένας διακόπτης. Αυτός εδώ ανοίγει μια κοντινή πόρτα. Το ξέρετε, γιατί είναι ακριβώς δίπλα από... μια πόρτα.

Σε αυτό το παιχνίδι ισχύει ο κανόνας που ορίζει ότι όσο μεγαλύτεροι είναι οι εχθροί σας τόσο δυσκολότερα καταστρέφονται - αλλά και τα μικρότερα αντίπαλα ρομπότ δεν είναι από αυτά που θα μπορούσατε να αποκαλέσετε "άκακα". Πάρτε τα μάτια σας από πάνω τους για περισσότερα από λίγα δευτερόλεπτα και θα βρεθείτε με λιγότερα μηχανικά εξαρτήματα από όσα αρχίσατε.

Τεχνικές Πληροφορίες

Όσοι ενδιαφέρεστε για τέτοια στοιχεία, το παιχνίδι αλλά και η ένδοξη μαχητική μονάδα παίρνουν το όνομά τους από το όχημα που πιλοτάρετε: Bipedal Robotic Assault Heavy Mechanised Armour. Θα έπρεπε να ονομάζεται "Βαράτε Και Ας Πονά".

Ανακεφαλαιώνοντας, θα γράφαμε ότι Doom ούτε είναι αλλά ούτε προσπαθεί να γίνει. Για να καταφέρετε να τα βγάλετε πέρα, θα χρειαστεί να βάλετε λίγη σκέψη στο gameplay, κάτι που δεν είναι καθόλου άσχημο. Οι φίλοι του Doom θα μπορέσουν να ανεβάσουν λίγο το πνευματικό επίπεδο του gameplay τους. Όσο για τους φίλους των παιχνιδιών στρατηγικής πολέμου, αυτοί θα μπορέσουν να χαλαρώσουν και να απολαύσουν ένα παιχνίδι που για μια φορά δεν θα περιλαμβάνει την κίνηση χιλιάδων μικρών πλαστικών μορφών με παλαβά ονόματα, όπως "Orcs", κατά μήκος του χαλιού στο σαλόνι τους.

Τα Brahma Force δεν φέρνει την επανάσταση. Απλά είναι ένα σπουδαίο παιχνίδι, που προσφέρει shooting δράση και στρατηγική σε ίσες ποσότητες. Αγοράστε το, τουλάχιστον για να ακούσετε το καταπληκτικό ED 209 να περπατά βαριά, καθώς το Brahma σας ανοίγει το δρόμο για τη νίκη. Μια καλή προσπάθεια από τη JVC, αλλά πού θα πάει; Δεν θα υπάρξει ένα Mechwarrior 3 να το συναγωνιστεί;


Αν δείτε αυτή τη φωτογραφία, τότε έχετε πρόβλημα, γιατί στην πραγματικότητα είστε νεκροί. Θα παρακολουθήσετε ένα ωραίο FMV, καθώς το Brahma σας θα εκρήγνυται.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●○○
GAMEPLAY	●●●●●●●○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **85%**

Πολύ καλή mech-warrior δράση!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
MechWarrior 2
Duke Nukem

ART OF FIGHT

ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ ΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΛΕΜΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΣΤΟ N64. ΠΩΣ ΤΑ ΠΗΓΕ;

Αρκετά μέτρια

Του Παναγιώτη Μπερδένη



Αξιολόγηση

- (+) Καλά σχεδιασμένοι χαρακτήρες
- (+) Γρήγορη κίνηση
- (+) Πολλές επιλογές
- (-) Περιορισμένες κινήσεις
- (-) Πολύ εύκολη νίκη

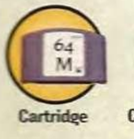


PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Εταιρία έκδοσης: Culture Brain
Τύπος παιχνιδιού: Beat'em up
Εταιρία ανάπτυξης: Project
Προέλευση: Ιαπωνία
Παίκτες: 2


Single Player


2 παίκτες



Cartridge


Controller Pack

Το Nintendo 64 δεν είχε ιδιαίτερη τύχη στα παιχνίδια "ξύλου". Διαθέτει το Killer Instinct Gold, το προϊστορικό Mortal Combat Trilogy, το γελοίο War Gods, το δύσκολου gameplay Mace, το ήπιο Dark Drift και το αποτρόπαιο Clay Fighter. Το Playstation έχει τα Tekken 2 και Street Fighter, το Saturn τα Fighters Megamix και Dead Or Alive. Το Nintendo 64 γιατί δεν περιλαμβάνει ένα αξιόλογο beat'em up στην γκάμα των παιχνιδιών του; Πολλές ιαπωνικές εταιρίες χρησιμοποίησαν το πρόσφατο "Space World Show" για να επιδείξουν τις απαντήσεις τους στο προαναφερθέν ερώτημα. Εχουμε ήδη δει το προϊόν της Hudson Soft, αλλά, καθ' ότι ο κόσμος δεν περίμενε ένα κακό Virtua Fighter με Power Rangers, ας προχωρήσουμε... Μας μένει το Gasp της Konami, το Fighter Cup της Imagineer και κατευθείαν από το... ντότζο το Art Of Fighting Twin της Culture Brain. Οι παλαιότεροι gamers θα θυμούνται το Art Of Fighting για το NeoGeo. Εκείνη η έκδοση ήταν δισδιάστατη και ξεφτίλισε το Street Fighter, που ακόμα και έπειτα από πολλές νέες εκδόσεις δεν κατάφερε να ξεπεράσει το



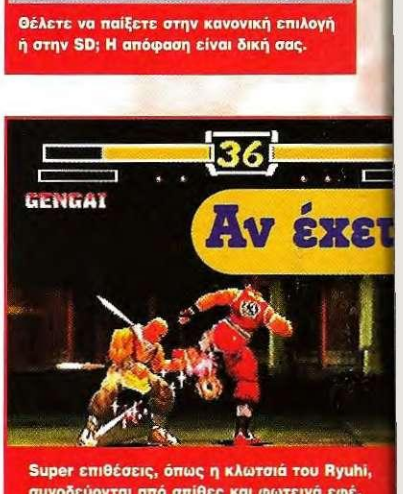

Ξύλο και βία. Ουάου!!!


Θέλετε να παίξετε στην κανονική επιλογή ή στην SD; Η απόφαση είναι δική σας.

AOF στο gameplay. Η παρούσα... μετενσάρκωση του Art Of Fighting για το Nintendo 64 είναι πολύ διαφορετική από την προηγούμενη. Καταρχήν, τώρα είναι τρισδιάστατο, με πολύγωνα να αντικαθιστούν τα παλιά, δισδιάστατα sprites. Ετσι πλέον οι κλώνοι του Street Fighter υποχωρούν μπροστά στην επίθεση των κλώνων του Virtua Fighter. Η μεγαλύτερη αλλαγή έρχεται με τη μορφή δύο διαφορετικών επιλογών μάχης. Για όσους θέλουν να ξεκινήσουν αμέσως τις μονομαχίες υπάρχει η "νορμάλ" επιλογή ή Ver. 1.5, ενώ όσοι θέλουν κάτι διαφορετικό μπορούν να διαλέξουν την επιλογή SD, όπου οι παίκτες έχουν μεγαλύτερα κεφάλια και μάτια.

Σκληρα... Μουτρα

Αν και οι δύο επιλογές παιχνιδιού δείχνουν πολύ διαφορετικές, το μόνο που αλλάζει είναι η εμφάνιση των χαρακτήρων. Οι κινήσεις που χρειάζονται τα "ειδικά" χτυπήματα



Super επιθέσεις, όπως η κλωτσιά του Ryuhi, συνοδεύονται από σπίθες και φωτεινά εφέ.

HAYATO



Ένας καρατέκα με φαρδιά παντελόνια και καλοχτενισμένα μαλλιά. Από τους χαρακτήρες που θα ξεχάσετε γρήγορα.

RYUHI



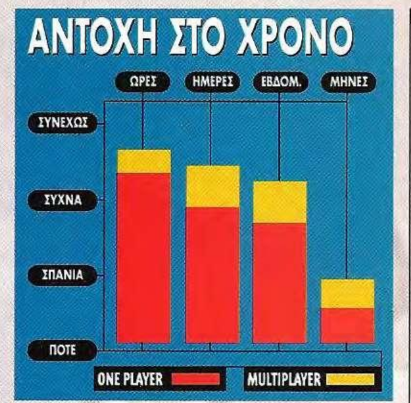
Ο αντίστοιχος του Ryu και του Akira. Μπορείτε να καταλάβετε ότι είναι Ιαπωνέζος ήρωας από τα αφύσικα σταθερά μαλλιά του. (Μπορεί να βγάλει και κάνα μάτι με αυτά...)

SYORYU



Ή, όπως τον αναφέρει το manual, Shoryu. Αραγε είναι ο σκληρός της παρέας ή... χορευτής μπαλέτου;

ING TWIN





Ο Wiler χτυπά τον Ryuhi με δύναμη στο έδαφος.



Μπορείτε να διαλέξετε 2D ή 3D μάχη. Αν και το παιχνίδι είναι το ίδιο, στο 3D μπορείτε να κινηθείτε πλάγια και να στείλετε τον αντίπαλο προς την κάμερα.

Memory Options



Memory: Μη διαθέσιμη.

Controller Pack: Αποθηκεύει το σκορ και τις ρυθμίσεις.

ιίξει beat'em up παιχνίδια της Sega, αυτό το παιχνίδι θα σας φανεί γνωστό.

είναι απλοποιημένες στην επιλογή SD (συνήθως χρειάζεται να πατήσετε προς μία κατεύθυνση το D-pad και προς τα κάτω το C-pad), αλλά η γενικότερη αίσθηση παραμένει η ίδια.

Εάν έχετε παίξει παιχνίδια beat'em up της Sega τα τελευταία χρόνια (τις σειρές Virtua Fighter και Fighting Vipers στα ηλεκτρονικά ή το Fighters Megamix στο Saturn), τότε το Art Of Fighting Twin θα σας φανεί γνώριμο. Εκτός από τις γενικές ομοιότητες στις επιθέσεις, κυρίως στην επιλογή Ver. 1.5, οι αρένες είναι αρκετά όμοιες με αυτές της Sega. Δεν υπάρχει συγκεκριμένο ρινγκ, άρα ούτε ο κίνδυνος να πέσετε έξω από αυτό. Αντίθετα, οι δύο μαχητές μπορούν να κινούνται μπρος-πίσω απεριόριστα, με ωραία σκηνικά στο background, τα οποία μετακινούνται με την κάμερα, αλλά δεν πλησιάζουν ποτέ.

Χρειάζονται μόνο μερικά πλήκτρα για να αρχίσουν οι... σφαλιάρες. Αυτό είναι καλό, αν λάβουμε υπόψη τον controller του Nintendo 64, που δεν είναι ιδιαίτερα φιλικός για τέτοια παιχνίδια. Πέρα από τα μπλοκαρίσματα, έχετε ένα πλήκτρο για μπουνιές, ένα για κλωτσιές και ένα για σούπερ επιθέσεις - όταν βέβαια σας το επιτρέπει η ενέργειά σας. Πρέπει να αναφέρουμε ότι δεν διαφέρει από το Virtua Fighter που χρησιμοποιεί μόνο τρία πλήκτρα, αλλά έχει πολύ περισσότερες επιθέσεις για να επιλέξετε. Εκεί που κάποια παιχνίδια της Sega έχουν τριάντα-σαράντα κινήσεις στο ρεπερτόριό τους, το Twin τη βγάζει μόνο με καμιά δεκαριά. Δυστυχώς αυτό είναι το σημείο όπου το Twin αρχίζει να δείχνει τις αδυναμίες του. Πέρα από τα βασικά κλωτσομπουνίδια, δεν υπάρχουν πολλές διαφορετικές κινήσεις ικανές να κρατήσουν το ενδιαφέρον των παικτών, ενώ και όσες υπάρχουν είναι ή απίστευτα εύκολες ή εκνευριστικά δύσκολες στην εκτέλεσή τους. Αραγε πόσοι μπορούν να θυμούνται μια σειρά κινήσεων του τύπου: μπουνιά-μπουνιά-κάτω-κλωτσιάx4-κάτω-κλωτσιά και, πολύ περισσότερο, πόσοι θα προλάβουν να τις εκτελέσουν κατά τη διάρκεια της αναμέτρησης, χωρίς να μαζέψουν το... ξύλο της αρκούδας;

Η υιοθέτηση της μεθόδου ελέγχου του Virtua Fighter

HAYATO



Στην επιλογή SD ο Hayato ντύνεται στα μωβ και μοιάζει με τον Joker.

RYUHI



Κακοί τύποι όπως αυτός είναι "όλα τα λεφτά".

SHORYU



Δεν μοιάζει καθόλου με το νορμάλ εαυτό του. Στην επιλογή SD επιτίθεται στους αντιπάλους του με βόμβες. Αουτς!!!

GENGAI



Ο συνήθης παππούς, που περιφέρεται εδώ κι εκεί προτού εξαπολύσει την επίθεση του από το πουθενά. Μοιάζει σαν κάποιος να χρησιμοποίησε το κούτελό του ως στόχο για βελάκια.

KATE



Kate, μωρό μου, τσάκισέ τους όλους. Σε μια από τις φιγούρες νίκης που κάνει φαίνεται ότι κουβαλά ένα όπλο. Γιατί δεν το χρησιμοποιεί, να τους κάνει όλους σουρωτήρια;

MIN-MIN



Ας είμαστε ειλικρινείς: Δεν έχει καμία σχέση με την Chun Li από το Street Fighter.

R FALCON



Εχει μια ουλή στο πρόσωπό του, άρα πρέπει να είναι σκληρός τύπος - παρ' ότι ντύνεται λίγο περίεργα...

RAIMA



Ολα τα παιχνίδια πολεμικών τεχνών έχουν κάποιο χαρακτήρα Ninja - ή, τουλάχιστον, όταν μιμούνται το Virtua Fighter.



Είναι δυνατόν ένας χαρακτήρας να παλέψει με τον εαυτό του, όπως κάνει εδώ η Yuuka.



Η οθόνη σκοτεινιάζει, καθώς ο Hayayo κάνει μια super κίνηση κατά του Falcon.



Στο SD παιχνίδι οι παίκτες κερδίζουν διάφορα αντικείμενα, τα οποία δεν έχουμε ιδέα σε τι χρησιμεύουν.


Η γειτονιά δεν είναι πλέον η ίδια, αφότου άνοιξε η σχολή καράτε.



Οι μπάλες από φωτιά ρουφούν ενέργεια από μεγάλη απόσταση, προτού εκραγούν στη μούρη κάποιου μαχητή.

είναι ένα κομμάτι αυτού του αδύνατου σημείου. Το VF ήταν ένα παιχνίδι με κλωτσιές και μπουνιές, χωρίς μαγικές κινήσεις και άλλα διακοσμητικά. Το Art Of Fighting Twin είναι πιο "περίπλοκο" και θα ταίριαζε περισσότερο σε συνδυασμό με τις κινήσεις του Street Fighter παρά με τις απλές επιθέσεις του VF. Επειδή πολλές special κινήσεις μπορούν να γίνουν με ελάχιστη προσπάθεια, οι μάχες καταλήγουν μια ατέλειωτη παράσταση φαντεζί κινήσεων, οι οποίες βρίσκουν το στόχο εννέα στις δέκα περιπτώσεις, φυσικά με τα ανάλογα αποτελέσματα. Στο VF έπρεπε να το "ψάξετε" αρκετά, προτού ρίξετε μια γροθιά. Εδώ τα πράγματα είναι πολύ απλούστερα.

ΚΛΩΤΣΙΕΣ, ΜΠΟΥΝΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΣΧΕΤΙΚΑ

Η προαναφερθείσα υπεραπλούστευση του ελέγχου είναι είς βάρος του παιχνιδιού - κατά τα άλλα το Art Of Fighting Twin έχει πολλά θετικά στοιχεία. Αν και οι χαρακτήρες είναι πάντα τρισδιάστατοι, μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ 3D gameplay (μπορείτε να κάνετε πλαγιομετωπικές επιθέσεις) και 2D (κινείστε σε στιλ Street Fighter). Οι μαχητές είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι, αν και όχι με τον ίδιο βαθμό λεπτομέρειας που χαρακτήριζε το Mace. Παρ' όλα αυτά θα σας αποζημιώσουν με την πολύ πιο απαλή και φυσιολογική κίνησή τους. Αισθητή γίνεται επίσης η διαφορετική προσωπικότητα κάθε χαρακτήρα, μέσα από τις στάσεις του και τις ατάκες που ξεστομίζει πού και πού - αν και αυτό μάλλον προήλθε από τους... συναδέλφους της Sega. Μήπως τελικά οι Ryuhi, Akira, Kate και Sarah ήταν αδέλφια και χωρίστηκαν όταν γεννήθηκαν;

Ακόμα και με τις λίγες επιλογές επίθεσης οι μάχες είναι πάντα διασκεδαστικές. Για την ακρίβεια, θα υποστηρίζαμε ότι είναι το καλύτερο beat'em up παιχνίδι που έχει βγει για Nintendo 64 μέχρι στιγμής, αν και αυτό τελικά δεν σημαίνει πολλά. Αφού έχετε μόνο δύο πλήκτρα (κλωτσιά, μπουνιά), οι μάχες είναι αρκετά σύντομες και οι super κινήσεις γίνονται εύκολα, χωρίς να πρέπει να ανησυχείτε αν πατήσατε το σωστό πλήκτρο. Δεν υπάρχουν περίπλοκοι συνδυασμοί πλήκτρων αλλά οι πιο ανήσυχοι από εσάς θα ικανοποιηθούν ρίχνοντας τέσσερις-πέντε συνεχόμενες γροθιές στο σαγόνι του αντιπάλου και μετά χτυπώντας τον με ένα spin-kick. Στην αίσθηση της μάχης

Η Culture Brain στόχευσε στην άμεση ευχαρίστηση



Η αρχαία τέχνη των Ninjas. Με κομπίνα, χρησιμοποιώντας το σπαθί, καταφέρνει να κερδίσει.

POWERS

ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΣ WRESTLER. ΜΕ ΑΛΛΕΣ ΛΕΞΕΙΣ, ΕΝΑΣ ΤΥΠΟΣ ΠΟΥ ΠΕΡΙΦΕΡΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ ΚΑΝΟΝΤΑΣ ΤΟΝ ΚΑΚΟ, ΜΕΧΡΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙ ΣΚΛΗΡΟΣ ΝΑ ΤΟΝ ΣΠΑΣΕΙ ΣΤΟ ΞΥΛΟ.

ROBONOHANA

ΕΝΑΣ ΤΕΡΑΣΤΙΟΣ ΓΟΡΙΛΑΣ - ΡΟΜΠΟΤ ΠΟΥ ΦΟΡΑ ΦΟΥΣΤΑ.

SUZAKU

ΟΠΩΣ ΚΑΙ ΣΤΟΝ SHORYU, ΤΟΥ ΑΡΕΣΕΙ ΝΑ ΦΟΡΑ ΠΕΡΙΕΡΓΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΣΤΟ ΚΕΦΑΛΙ ΤΟΥ.

WILER

Ο ΠΡΑΚΤΟΡΑΣ ΤΗΣ CIA ΣΥΝΑΝΤΑ ΤΟΥΣ ΣΚΛΗΡΟΤΕΡΟΥΣ ΜΑΧΗΤΕΣ.

YUUKA

ΘΑ ΠΕΡΙΜΕΝΑΤΕ ΝΑ ΕΧΕΙ ΤΣΙΡΙΧΤΗ ΦΩΝΗ, ΑΛΛΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΕΧΕΙ ΠΟΛΥ ΑΥΤΑΡΧΙΚΟ ΤΟΝΟ.



Η Min-Min δείχνει στην Kate τι θα πει "ξύλο μετά μουσικής".

βοηθούν πολύ και τα ηχητικά εφέ. Στην επιλογή SD υπάρχουν μερικές extra κινήσεις, αλλά το ιαπωνικό κείμενο μας δυσκόλεψε να τις καταλάβουμε. Εδώ το παιχνίδι θυμίζει λίγο RPG, όπου παίρνετε διάφορα αντικείμενα, καθώς κερδίζετε τους αντίπαλούς σας. Αν και δεν καταλάβαμε πώς να τα χρησιμοποιήσουμε, τέτοια χαρακτηριστικά δείχνουν ότι οι σχεδιαστές του Art Of Fighting Twin χρησιμοποίησαν αρκετά τη φαντασία τους. Εντούτοις είναι κρίμα που δεν έβαλαν τη φαντασία τους στην "καρδιά" του παιχνιδιού, τις μάχες, αλλά στα αρελκόμενα. Τα καλά παιχνίδια φαίνονται ακόμα και χωρίς φαντεζί "διακόσμηση". Εξάλλου, όπως έχουμε δει σε κάμποσα παιχνίδια Nintendo 64, η φιγούρα και το "περιτύλιγμα" δεν είναι εγγύηση για την ουσία. Οι περιορισμοί του Art Of Fighting Twin κάνουν τη νίκη πολύ εύκολη υπόθεση. Ο τελευταίος κακός τύπος

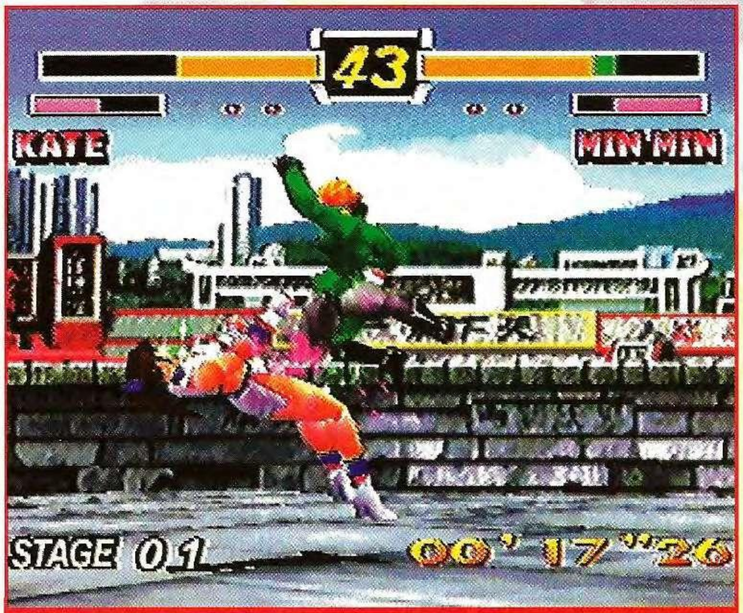




Hulk Hogan εναντίον ρομπότ; Άσε καλύτερα!



Ξύλο και πάλι ξύλο.



Καλά, αυτές οι δύο ακόμα δεν κουράστηκαν;

2η γνώμη

Ως παιχνίδι μάχης, απαιτεί εξαιρετικά γρήγορες αντιδράσεις που, με τη σειρά τους, απαιτούν πολλές ώρες εξάσκησης για να τις συνηθίσετε. Αυτό δεν είναι καθόλου κακό, καθώς αξίζει να ασχοληθείτε μαζί του. Αν θέλετε το καλύτερο beat'em up για το N64, αγοράστε το!

...αντί για τη μακροπρόθεσμη πρόκληση.



Εδώ ο Suzaku ξυλοφορτώνει τον Power.

ξεπερνιέται εύκολα, αν πηδήξετε κάμποσες φορές από πάνω του και τον ξαπλώσετε με ένα sweeping back kick. Οσον αφορά στις super κινήσεις, η Culture Brain προτίμησε την άμεση ευχαρίστηση του εύκολου ελέγχου παρά τη μακροχρόνια πρόκληση που θα πρόσφεραν δύσκολοι συνδυασμοί πλήκτρων. Ως Nintendo gamers, βέβαια, αυτό το έχουμε ήδη συνηθίσει. Το Art Of Fighting Twin θα μπορούσε να ήταν πολύ καλό. Οπως είναι άλλωστε, αν και οι Namco και Capcom δεν θα χάσουν τον ύπνο τους από ανησυχία. Ακόμα και έτσι όμως το Art Of Fighting Twin είναι ό,τι καλύτερο θα βρείτε για Nintendo 64 στη συγκεκριμένη κατηγορία. Επιπλέον, μέχρι η Nintendo να αγοράσει τη Sega, θα είναι επίσης ό,τι πιο κοντινό στο Virtua Fighter υπάρχει για N64.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●○○○○○○
ΗΧΟΣ ●●●●○○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●●●○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 78%

Θα ήταν φοβερό παιχνίδι αν ήταν πιο δύσκολο.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Mace,
Killer Instinct Gold

NBA HANGTIME

ΚΑΛΑΘΙΑ ΚΑΙ ΚΟΨΙΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ ΓΙΓΑΝΤΩΝ.

Του Δημήτρη Ρήγα

Μπα, σαχλαμάρες!

Οταν νομίζεις ότι έχεις ξεμπερδέψει με κάτι, αυτό επανέρχεται και σε καταδιώκει. Ο επίμονος κυνηγός σε αυτήν την περίπτωση είναι η σειρά των παιχνιδιών που δεν θα πεθάνουν ποτέ, των NBA Jam! Στον μακρύ κατάλογο των γρήγορων παιχνιδιών μπάσκετ ήρθε να προστεθεί το NBA Hangtime, που θα αναγνωριστεί αμέσως ως μία ακόμη συνέχεια από οποιονδήποτε έχει παίξει έστω και μία φορά έναν από αυτούς τους τίτλους. Το εν λόγω παιχνίδι, αν και δεν έχει ανακοινωθεί ως συνέχεια, ωστόσο μοιάζει καταπληκτικά με το NBA Jam όπως ήταν στο Super Nintendo, αρκετά χρόνια πριν. Καθώς το πρώτο πράγμα που παρατηρείτε είναι η ξεπερασμένη εμφάνιση, δεν σας εμπνέει εμπιστοσύνη η συνέχεια του παιχνιδιού.

Το gameplay είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να είναι εξαιρετικά γρήγορο, με όσο το δυνατόν λιγότερο θόρυβο. Έτσι, η μόνη δυνατότητα που έχετε είναι να παίξετε με δύο πανύψηλους Αμερικανούς αθλητές σε κάθε ομάδα. Χάρη στη συμβατότητα με Multi-tap, εσείς και οι φίλοι σας μπορείτε να ελέγχετε οποιονδήποτε ή όλους αυτούς τους ανθρώπινους ουρανοξύστες και με 4 παίκτες μπορεί να προκληθεί μεγάλη αναταραχή:

"Για όνομα του Θεού, πάσαρέ μου την μπάλα, είμαι ανοιχτός!" είναι ένα από τα λίγα σχόλια που εμφανίζονται στην οθόνη σας, όπως και το: "Είσαι τρελός; Μη σουτάρεις από... αργκ!"

> "Μοιάζει άσκοπο να ασχοληθείτε μαζί του."

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: GT Interactive

Single Player · Multi-Tap · Multiplayers

Τα Λεμε Στο Γηπεδο

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ πρωτόγονα. Ωστόσο μπορείτε να αναγνωρίσετε τους κύριους αστέρες του αθλήματος όπως τον Scotty Pippen και τον Dennis Rodman, αφού κάθε παίκτης έχει κεφάλι σε μέγεθος κολοκύθας. Τα μαλλιά του Rodman αλλάζουν χρώμα από παιχνίδι σε παιχνίδι ως σήμα κατατεθέν του, αν και μπορεί να βηματίσει στο γήπεδο με φούστα και ψηλά τακούνια. Οι βασικές προσθήκες της εν λόγω έκδοσης είναι πολύ πιο έξυπνες απ' όσο περιμένατε. Υπάρχει επίσης και ένα εντελώς καινούριο γήπεδο στην οροφή ενός κτιρίου, πολύ ψηλά από την πόλη, καθώς και ένα παιχνίδι ερωτήσεων σχετικά με θέματα από το μπάσκετ μέσω του οποίου θα πληροφορηθείτε πολλά για το συγκεκριμένο άθλημα.

Ωστόσο, οποιαδήποτε και αν είναι τα νέα χαρακτηριστικά που περιλαμβάνονται, αυτές οι σειρές των NBA παιχνιδιών δείχνουν οδυνηρά την ηλικία τους. Οι κατασκευάστριες εταιρίες όσα στοιχεία και αν προσθέσουν στο game engine, το βασικό gameplay έχει παλιά εμφάνιση και δείχνει ανόητο μπροστά στην εντελώς καινούρια γενιά παιχνιδιών όπως το Total NBA '97. Λαμβάνοντας υπόψη ότι μπορείτε να αγοράσετε το προαναφερόμενο παιχνίδι για το ίδιο μηχάνημα και να το παίξετε με 4 παίκτες, μοιάζει άσκοπο να ασχοληθείτε με το NBA Hangtime, εκτός και αν ψάχνετε για ένα πολύ εύκολο παιχνίδι, απλώς για να περνάτε την ώρα σας.



Για να αναγνωρίζετε ευκολότερα αυτούς τους διάσημους παίκτες ή απλώς για αστείο, μπορείτε να κάνετε τα κεφάλια τους ελαφρώς μεγαλύτερα.

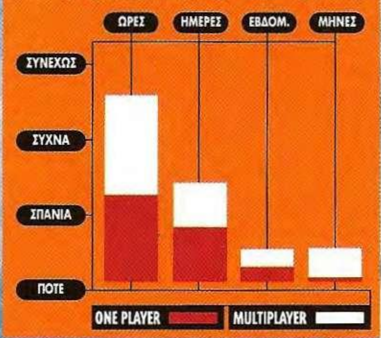


Είναι αδύνατον να χάσετε έχοντας την τρομερή ομάδα των Chicago Bulls. Διαλέξτε τους δύο παίκτες σας από τη σύνθεση ολόκληρης της ομάδας.



Παίζετε μόνοι σας; Είναι πάντα αμφίβολο το κατά πόσο ο συμπαίκτης σας, που ελέγχεται από τη CPU, θα πασάρει την κατάλληλη στιγμή.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●○○○○○○○
ΗΧΟΣ	●●●○○○○○○○
GAMEPLAY	●●●●○○○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 60%

Για όσους δεν το κατάλαβαν, αποφύγετέ το!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Total NBA '97
NBA Pro '98


Είναι ΠΟΛΥ
ΔΥΝΑΤΟ!!!
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM
ΤΕΥΧΟΣ 93
ΜΑΡΤΙΟΣ 1998
ISSN 1105-5472
1.500 ΔΡΧ
PACKARD BELL
Pulsar
Η νέα όψη του HOME COMPUTING
JOURNEYMAN PROJECT 3
HELLFIRE
PILGRIM
RAYMAN
LORDS OF MAGIC
ΑΚΟΜΑ
ΔΩΡΟ
2 τόμοι με τη ΛΥΣΗ του TOMB RAIDER 2
(βρείτε το κουπόνι δωρεάν παραλαβής)
Στο πανίσχυρο CD-ROM η ΠΛΗΡΗΣ ΕΚΔΟΣΗ του RED BARON & 15 μοναδικά demos.
ΔΙΑΒΑΣΤΕ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΜΑΡΤΙΟΥ
ΑΦΙΕΡΩΜΑ: RACING GAMES
Οδηγώντας στο όριο.
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ:
PACKARD BELL PULSAR 20
Ηρθε το απόλυτο Home PC.
REVIEWS
JOURNEYMAN PROJECT 3 - LEGACY OF TIME
Το τρίτο adventure της γνωστής σειράς είναι άκρως εντυπωσιακό.
HELLFIRE
Το add-on του δημοφιλέστατου Diablo είναι στην ουσία ένα καινούριο παιχνίδι...
MYTH - THE FALLEN LORDS
Συναρπαστικό, όπως και το όνομά του
...και 14 ακόμη hot reviews.
STREET TEST
Η στήλη που αφορά στην αγορά προσωπικών υπολογιστών καλύπτει τώρα και τη Θεσσαλονίκη.
ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
Κερδίστε 10 CD-ROMs του Journeyman Project 3, προσφορά της CD-MEDIA.
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM
Για το PC σας ΜΟΝΟ

WINTER

ΑΝ ΚΑΙ ΕΧΟΥΜΕ ΜΠΕΙ ΣΤΗΝ ΑΝΟΙΞΗ, ΟΦΕΙΛΟΥΜΕ ΝΑ ΣΑΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΟΥΜΕ ΤΟΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΑΘΛΗΤΙΚΟ ΤΙΤΛΟ ΤΗΣ SEGA, Ο ΟΠΟΙΟΣ ΟΜΩΣ ΜΑΣ ΠΑΡΑΠΕΜΠΕΙ ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ.

Του Γιώργου Κουρκουτά



Εδώ βλέπετε τους διαθέσιμους αθλητοράδες.

Χειμωνιάτικη ζέστη...

Το 1998 είναι ολυμπιακό έτος, καθώς τον περασμένο μήνα διεξήχθησαν οι Χειμερινοί Ολυμπιακοί Αγώνες στο Nagano της Ιαπωνίας. Ετσι, ως είθισται, αρκετοί τίτλοι με θέμα χειμερινά αθλήματα έκαναν την εμφάνισή τους. Σε ό,τι αφορά το Saturn, η Sega παρουσίασε το Winter Heat, μια μεταφορά του ομώνυμου coin-op. Ακολουθώντας τη γνωστή τακτική της, η Sega βελτίωσε το αρχικό παιχνίδι προσθέτοντας τρία νέα αγωνίσματα. Ετσι έχετε προς επιλογή έντεκα διαφορετικά αγωνίσματα. Πιο συγκεκριμένα, τα αρχικά οκτώ αγωνίσματα περιλαμβάνουν: σκι ταχύτητας, άλμα με σκι, κατάβαση, αγώνες μικρής απόστασης, slalom, bobsleigh, skating ταχύτητας και αγώνες μεγάλων αποστάσεων. Τα τρία νέα αγωνίσματα είναι τα: skeleton, snowboarding και εναέριο σκι.
Ο βασικός τρόπος χειρισμού των αγωνισμάτων είναι το -παλιό και καλό- γρήγορο πάτημα των πλήκτρων του joypad. Ας είναι καλά η Sega που μας θυμίζει τα νιάτα μας! Μη νομίζετε όμως ότι όλα τα αγωνίσματα βασίζονται στο γρήγορο πάτημα των πλήκτρων και μόνο. Αρκετά από αυτά (π.χ. το σκι μεγάλων αποστάσεων) απαιτούν στρατηγική για να καταφέρετε να τα βγάλετε πέρα, αφού θα πρέπει να μην καταπονείτε άσκοπα τον αθλητή σας και να επιταχύνετε όπου πρέπει. Επίσης το εναέριο σκι απαιτεί αρκετή δεξιοτεχνία, για να καταφέρετε να εκτελέσετε πετυχημένα εναέρια κόλπα. Αλλα αθλήματα, όπως το bobsleigh (θα έχετε δει τρεις-τέσσερις τύπους να σπρώχνουν το έλκηθρό τους και να πηδούν μέσα προτού τους πάρει η κατηφόρα, ενώ και ο τελευταίος -που συνήθως δεν προλαβαίνει- τρέχει αλλόφρονας να τους φθάσει!) και το snowboarding, βασίζονται στο "λεπτό" χειρισμό και όχι στην ταχύτητα. Επιπλέον, οι επιλογές που έχετε σε ό,τι αφορά τους διαθέσιμους αθλητές αλλά και τα αγωνίσματα είναι αρκετές.
Καταρχήν, υπάρχουν οκτώ αθλητές (άνδρες και γυναίκες) διαφορετικών εθνικοτήτων και διαφορετικών χαρακτηριστικών, στοιχεία που επηρεάζουν την αγωνιστική συμπεριφορά τους.
Οσο για τα αγωνίσματα, οι επιλογές σας είναι η συμμετοχή και στους έντεκα αγώνες (που έχει και το





PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Sega
Διάθεση: Zegetron
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 4



Single Player **Multiplayer**



Οταν παίρνω φόρα, φόρα, κατηφόρα.



Αυτός ΔΕΝ είναι ο σωστός τρόπος προσεδάφισης.

HEAT

"Ως προς τα γραφικά η Sega έβαλε τα δυνατά της."









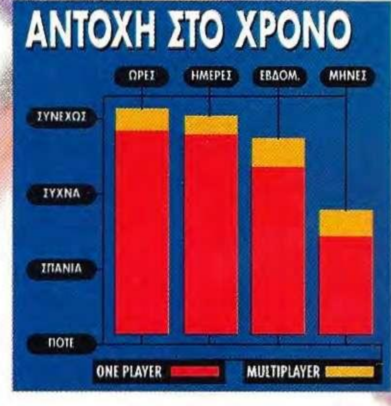


μεγαλύτερο ενδιαφέρον), το Arcade mode, οι μονοί αγώνες και η επιλογή του δικού σας σετ αγώνων. Σε όλες τις προαναφερθείσες περιπτώσεις, πριν από κάθε αγώνα το παιχνίδι σάς παρουσιάζει τον τρόπο παιξίματος και σας δίνει μερικά hints, για να επιτύχετε τους καλούς χρόνους ή τα καλά άλματα. Για κάθε καλό χρόνο ή άλμα παίρνετε και τους ανάλογους πόντους, οι οποίοι είναι καθοριστικοί για την τελική κατάταξή σας. Ως προς τα γραφικά του παιχνιδιού, μπορούμε να ισχυριστούμε ότι για άλλη μία φορά η Sega έβαλε τα δυνατά της. Αυτό που θα παρατηρήσετε αμέσως είναι ότι το Winter Heat χρησιμοποιεί την υψηλή ανάλυση του Saturn. Αν αναλογιστούμε την ομαλότητα των κινήσεων των πολυγώνων των παικτών, τη λεπτομέρεια των τοπίων αλλά και την απίστευτη ταχύτητα του bobsleigh ή του σκι ταχύτητας, σίγουρα θα παραδεχθούμε ότι το Winter Heat εντυπωσιάζει στο συγκεκριμένο τομέα.

Για να καταφέρει η Sega να επιτύχει τέτοια ταχύτητα στα προαναφερθέντα αγωνίσματα ελάττωσε κατά τι τη λεπτομέρεια στα τοπία. Βέβαια κατά τη διάρκεια αυτών των αγώνων δεν θα έχετε την πολυτέλεια να παρατηρείτε το τοπίο, αφού η προσπάθεια για να καταφέρετε να κρατήσετε το έλκηθρο μέσα στην πίστα είναι μεγάλη.

Ενα σημείο που μας δυσαρέστησε είναι ότι η PAL έκδοση του παιχνιδιού έχει δύο μαύρα περιθώρια στο επάνω και το κάτω μέρος της οθόνης. Εντούτοις αυτά είναι πολύ μικρότερα σε σχέση με άλλα παιχνίδια, έτσι δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι είναι πολύ ενοχλητικά. Ο ήχος, παρ' ότι δεν εντυπωσιάζει, δένει σωστά με όλα τα αγωνίσματα. Εξαίρεση ίσως αποτελεί ο ήχος του snowboard και του slalom που μοιάζει περισσότερο με ήχο σφυρίχτρας. Ο συνδυασμός των διαφορετικών τρόπων παιξίματος, των πολύ καλών γραφικών του Winter Heat και φυσικά της δυνατότητας συμμετοχής τεσσάρων παικτών στους αγώνες καθιστά το συγκεκριμένο τίτλο μια απαραίτητη αγορά. Ειδικά για τους κάπως παλαιότερους gamers, οι οποίοι θα αναπολήσουν τις ατέλειωτες ώρες που πέρναγαν στα "ουφάδικα" της γειτονιάς.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **91%**

Αγοράστε ακόμα ένα joypad καλού-κακού!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Athlete Kings

SKULLMONKEYS

ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΤΟΥ EARTHWORM JIM ΔΕΝ ΧΟΡΤΑΣΑΝ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΛΑΣΤΕΛΙΝΗ. ΔΕΝ ΕΞΗΓΕΙΤΑΙ ΑΛΛΙΩΣ Η ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΞΕΝΟΥ, ΠΛΗΝ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΟΥ, SKULLMONKEYS.

Του Νίκου Κοσμάτου



Τα backgrounds είναι πανέμορφα και αποτελούνται από πολλά στρώματα παράλληλου scrolling.

Κι άλλη πλαστελίνη

Μετά το εκπληκτικό Earthworm Jim δεν πιστεύαμε ότι θα μπορούσε να κυκλοφορήσει πιο πρωτότυπο και παράξενο platform. Η Electronic Arts, όμως, είχε διαφορετική γνώμη.

Όλα άρχισαν όταν μια ωραία μέρα, πριν από μερικούς μήνες, κατέφθασε στα γραφεία του περιοδικού ένα αλλόκοτο παιχνίδι με το όνομα Skullmonkeys. Στην αρχή κανένας συντάκτης δεν το πήρε σοβαρά.

Όταν όμως ο Νίκος Μ. αποπειράθηκε να παίξει μαζί του, έμειναν όλοι με ανοιχτό το στόμα. Έτσι άρχισαν να τσακώνονται ποιος θα κάνει το review. Ήταν, όμως, ήδη αργά. Ο Νίκος είχε φύγει μαζί με το Skullmonkeys και η επόμενη φορά που τον είδαμε ήταν όταν έκλεινε το τεύχος.

Περιττό να σας πω τι έγινε όταν έφτασε στο γραφείο η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού. Μόνο ξύλο δεν παίξαμε για το ποιος θα αναλάβει την παρουσίασή του.

Δεν ξέρω εάν τριάντα ώρες ενασχόλησης είναι αρκετές για να περιγραφεί ένα τέτοιο παιχνίδι, εγώ όμως προσπάθησα και σας εκθέτω τα αποτελέσματά της.

Ο σατανικός Klogg κατάφερε να επιστρέψει στον πλανήτη Idznak, όπου κατοικούν τα άγρια πλάσματα Skullmonkeys, και να τα πείσει να κηρύξουν πόλεμο στον Neverhood, τον πλανήτη του ήρωά μας. Ο Jerry-o, το μοναδικό καλό Skullmonkey, στην προσπάθειά του να αποτρέψει την καταστροφή, καλεί γρήγορα τον Kleymen, τον πρωταγωνιστή του παιχνιδιού, για να σώσει την κατάσταση. Αυτά όσον αφορά στην υπόθεση.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player — Memory Card



Διαλύστε τα Skullmonkeys πηδώντας πάνω τους. Αυτή η κίνηση "πιάνει" και στους άλλους εχθρούς εξίσου καλά.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΔΟΥΛΕΙΑ

Η εισαγωγή του παιχνιδιού είναι άξια προσοχής για τη γνησιότητά της. Εδώ όλη η τεχνική του animation δεν βασίζεται στις σύγχρονες τεχνικές rendering, αλλά σε μια παλιότερη μέθοδο η οποία σχετίζεται με την πλαστελίνη. Το αποτέλεσμα αυτής της μεθόδου είναι θαυμάσιο. Εντάξει, δεν είναι δυνατό να αρέσει σε όλους, όμως σίγουρα αποδίδει μια πρωτότυπη αίσθηση του ρεαλισμού, καθώς όλα είναι δουλεμένα -ή μάλλον πλασμένα- στο χέρι. Το καλύτερο σημείο εδώ είναι ότι και οι χαρακτήρες παίρνουν ζωή κατά τον ίδιο ακριβώς τρόπο. Συνεπώς, το animation είναι πολύ καλό - στην ουσία άψογο, καθώς περιέχει περισσότερα από 20.000 frames. Όσοι ανησυχούν για τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούν να καθησυχάσουν, αφού υπάρχουν 100 επίπεδα διαρκούς δράσης με δισδιάστατη πλάγια προοπτική. Τα backgrounds οφείλουμε να πούμε ότι είναι εντυπωσιακά, παρουσιάζοντας μεγάλη ποικιλία σε θέματα (100 πίστες είναι αυτές), ενώ καταφέρνουν με μεγάλη άνεση να αποδώσουν το κλίμα που αρμόζει στο παιχνίδι. Μόλις εξοικειωθείτε με όλα τα παράξενα στοιχεία του gameplay, όπως τα αλλόκοτα όπλα με τις περίεργες ονομασίες (Phart Head,

ΡΑΚΟΣΥΛΛΕΚΤΗΣ

Μαζέψτε όλα τα καλούδια που θα βρείτε διασκορπισμένα στις πίστες. Σίγουρα θα σας βοηθήσουν να ξελασπώσετε...

Halo: Αυτά σας προστατεύουν από ένα χτύπημα.


Present Ball: Σας αποκαλύπτει ένα δωράκι.


Ma Bird: Τα γνωστά checkpoints.


Phart Head: Πατήστε το L2 για έναν κλώνο του Kleymen.


Bullets: Πάρτε τες και διαλύστε τα Skullmonkeys. Απλό.

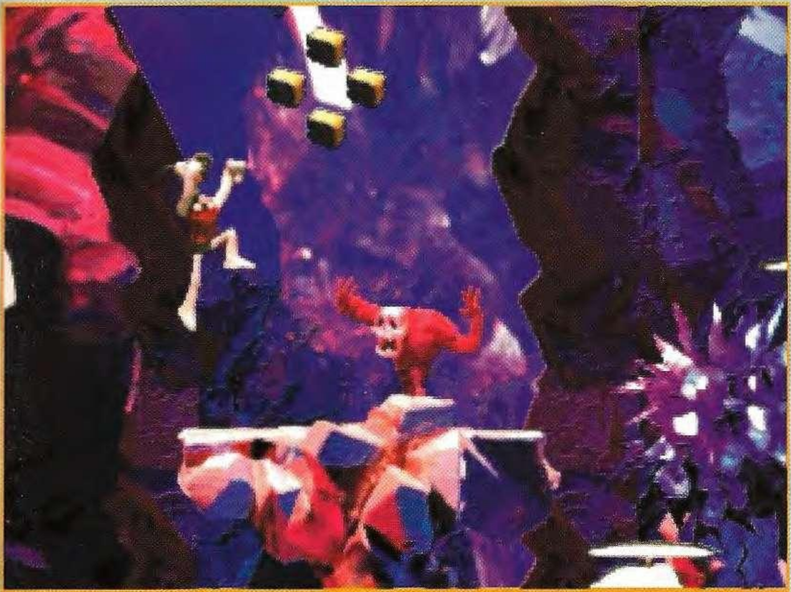

Swirly Q: Τρία από αυτά σάς μεταφέρουν σε μια μυστική περιοχή.


Phoenix Hand: Πατήστε το L1 για να εκτοξεύσετε ένα κατευθυνόμενο πουλί.


Clay Balls: Μαζέψτε 100 για μία ζωή.


Teleport: Πηδήξτε σε αυτά για να περάσετε σε άλλο επίπεδο.


1970: Μαζέψτε τρία για να πάτε στο 1970. Φοβερό...

Οσο και να χτυπιέται αυτή η μαϊμού, δεν πρόκειται να σταματήσει το ειδικό όπλο σας. Οι ηλίθιοι εχθροί ανέκαθεν μου άρεσαν...



Μερικές από τις τελευταίες πίστες είναι καλυμμένες με χιόνι. Ωστόσο, η δράση σας περιορίζεται στο να πηδάτε από τη μια πλατφόρμα στην άλλη και να σκοτώνετε όποιον σας εμποδίζει.

Hampster Shield, Phoenix Hand κ.ά.), δεν θα συναντήσετε κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα. Σε κάθε πίστα σκοπός σας είναι να εξοντώσετε όλα τα Skullmonkeys που σας εμποδίζουν - πολύ απλό και ακόμα περισσότερο διασκεδαστικό.

Ενα από τα λίγα εξαίσια platforms.

Το κρανιο της μαϊμους

Τα Skullmonkeys είναι πιθηκοειδή πλάσματα με κρανία αντί για κεφάλια (από την αρχή είχαμε πεισθεί για το αλλόκοτο της όλης υπόθεσης). Δεν υπάρχει συγκεκριμένο είδος. Μερικά είναι εύκολο να αντιμετωπιστούν και δεν θα σας γίνουν μεγάλος μπελάς, ενώ άλλα κουβαλάνε διάφορα αντικείμενα ή και ασπίδες που τα κάνουν άτρωτα για μερικά δευτερόλεπτα. Ο πιο εύκολος τρόπος να τα εξολοθρεύσετε είναι να πηδήξετε πάνω τους. Αυτό θα τα κάνει να εκραγούν σε κομματάκια. Ωστόσο, εμείς το βρήκαμε πιο διασκεδαστικό να τα πυροβολούμε με πλαστελίνη ή, ακόμα καλύτερα, να χρησιμοποιούμε τα ειδικά όπλα μας.

Οπως όλα τα παιχνίδια, έτσι και το Skullmonkeys έχει τα αρνητικά σημεία του. Σημαντικότερο είναι η έλλειψη δυσκολίας. Οταν συνηθίσετε το χειρισμό και μάθετε ορισμένες στρατηγικές, είναι απλώς θέμα χρόνου να το μηδενίσετε. Υστερα από μερικές ώρες παιχνιδιού, θα συνειδητοποιήσετε ότι έχετε περάσει με άνεση είκοσι πίστες. Οπως φαίνεται, οι προγραμματιστές υπολόγισαν τη συγκεκριμένη ευκολία, γι' αυτό και επιμήκυναν τη διάρκειά του.

Παρ' όλα αυτά, το Skullmonkeys παραμένει ένα από τα λίγα εξαίσια platforms -μαζί με το Abe's Odyssey- που έχουν κυκλοφορήσει για το Playstation. Μια όντως καλή επιλογή για τη συλλογή σας. Αν δεν το αγοράσετε, τουλάχιστον σιγουρευτείτε ότι του έχετε αφιερώσει ένα δεκάωρο κατ' ελάχιστο. Πιστέψτε με, αξίζει τον κόπο...



Τα Clay balls εδώ είναι ό,τι ακριβώς και τα φρουτάκια στο Crash. Μαζέψτε εκατό για μια έξτρα ζωή.



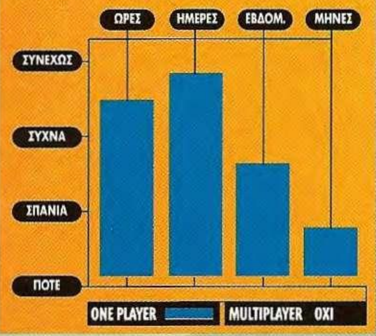
Εδώ, όποιος δεν έχει καλά αντανακλαστικά, γίνεται τηγανητός.



Αυτά τα πλάσματα με φάτσα σαν ρολόι δεν χάνουν χρόνο να σας πυροβολήσουν με μπάλες ενέργειας όποτε σας δουν.



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



ΠΟΤΕ ΒΑΡΕΜΑΡΑ

Αφήστε τον Kleymen ακίνητο για λίγα δευτερόλεπτα και αυτός θα αρχίσει να διασκεδάζει μόνος του με διάφορες κωμικές φιγούρες.



Το παντελόνι του.



Ζογκλέρικα κόλπα.



Το κεφάλι φεύγει.



Το κεφάλι ανατινάζεται.

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **83%**

Αστείο αλλά κάπως εύκολο παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Abe's Odyssey
Pandemonium 2

CRUIS'N

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕ ΜΕΤΡΙΟ ΚΑΙ ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ ΜΕΤΡΙΟ.

"Πάλι δεν έπιασε"

Του Κώστα Μελά

Με την πρώτη ματιά αυτό το παιχνίδι μάς φέρνει στο μυαλό το San Francisco Rush, με τα ίδια φωτεινά χρώματα και τα κάπως καρτουνίστικα γραφικά. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί έκπληξη, αφού και τα δύο παιχνίδια είναι πιστές μεταφορές από τα ηλεκτρονικά. Παρ' όλα αυτά, με το που θα παίξετε το Cruis'n USA θα καταλάβετε αμέσως τη διαφορά.



Σε αυτή την πίστα στα πλάγια βρίσκονται δέντρα. Μπορείτε να βγείτε από το δρόμο και να οδηγήσετε μέσα από αυτά, καθώς μοιάζουν άυλα.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Nintendo 64
Εταιρεία έκδοσης: The Games
Διάθεση: Nortec
Τύπος παιχνιδιού: Racing
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί
Παίκτες: 2

Single Player — 2 παίκτες

Cartridge — Controller Pack



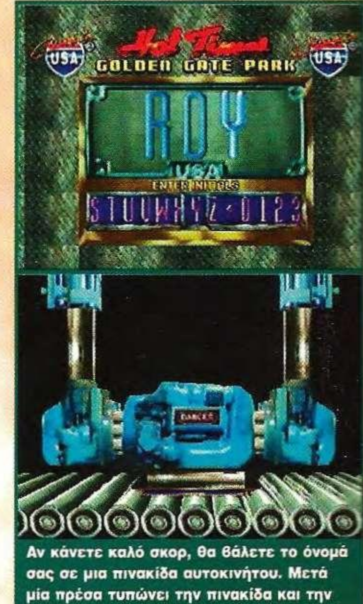
Καταραμένα minivan. Βρίσκονται παντού και σας εμποδίζουν. Θα έπρεπε να τα απαγορεύσουν, μαζί με τα Volvo.

Το SF Rush είναι αρκετά διασκεδαστικό κα

Συγκεκριμένα, το SF Rush είναι αρκετά διασκεδαστικό, ενώ το Cruis'n USA όχι ιδιαίτερα.
Διαλέγετε μεταξύ τεσσάρων αυτοκινήτων, ενώ η κάμερα περιφέρεται γύρω από την επιλογή σας, καθώς ρολάρετε από το γκαράζ προς τη γραμμή εκκίνησης. Εκεί μια κοπέλα με μπικίνι σηκώνει τη σημαία και, προτού προλάβετε να σκεφθείτε αν κρυώνει με τόσο ελαφρύ ντύσιμο, ο αγώνας έχει ξεκινήσει.

Βολταροντας Στις ΗΠΑ

Ολα μοιάζουν να είναι εντάξει στην εκκίνηση, καθώς τα αυτοκίνητα ξεκινούν σπινάροντας και προσπαθούν να πλασαριστούν όσο το δυνατόν ψηλότερα στην κατάταξη. Την ίδια ώρα εσείς προσπαθείτε να τα προσπεράσετε, μια διαδικασία που θα σας πάρει περίπου πέντε δευτερόλεπτα. Αφού πάρετε την πρώτη θέση, το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μείνετε στην



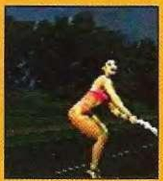
Αν κάνετε καλό σκορ, θα βάλετε το όνομά σας σε μια πινακίδα αυτοκινήτου. Μετά μία πρέσα τυπώνει την πινακίδα και την τοποθετεί στο Hall Of Fame.

ΤΑ.... ΜΩΡΑ

Μια ατραξιόν των παιχνιδιών αυτοκινήτου ήταν πάντα τα ωραία κορίτσια που κρατούσαν τη σημαία στην αρχή και τον τερματισμό. Το Cruis'n USA δεν αποτελεί εξαίρεση. Η κοπέλα εμφανίζεται στην αρχή του αγώνα με τη σημαία της, φορώντας ένα κόκκινο μπικίνι. Αν καταφέρετε να τερματίσετε πρώτος στο παιχνίδι, θα την απολαύσετε ξανά όταν θα σας δίνει το βραβείο, αυτή τη φορά ντυμένη με ένα μπλουζάκι και μίνι φούστα. Αναμφισβήτητα το highlight του παιχνιδιού.









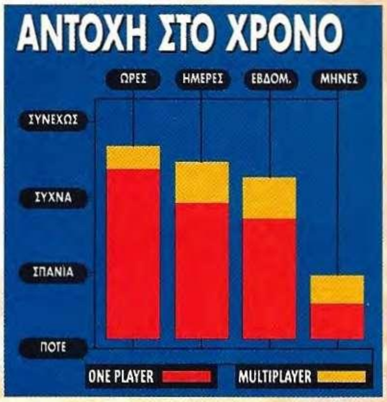




USA

Στερείται οποιουδήποτε ενδιαφέροντος χαρακτηριστικού.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ





Αυτό συμβαίνει όταν τρακάρετε με ένα τζιπ. Καμιά ζημιά, μόνο οχήματα που αναπηδούν. Αυτό θα πει ρεαλισμός!



Στο γκαράζ μια μυστηριώδης δύναμη ανυψώνει από το έδαφος τα αυτοκίνητα όταν τα επιλέγετε. Φαίνεται ότι στην Αμερική δεν έχουν γρύλους.

2η γνώμη

Και όμως, το ταξίδι στο χρόνο είναι εφικτό! Οταν παίζετε το Cruis'n USA, είναι σαν να βρίσκεστε στην εποχή του Outrun, αλλά χωρίς καθόλου πλάκα. Αυτό το παιχνίδι έχει ξεπεραστεί ακόμα και από το Multi Racing Championship. Μακριά!!!

Memory Options



Memory: Εξι θέσεις αποθήκευσης

Controller Pack: Οχι



πίστα -κανένα πρόβλημα, καθώς τα αυτοκίνητα ανταποκρίνονται άμεσα στους χειρισμούς σας-, αποφεύγοντας τα άλλα αυτοκίνητα είτε στο δικό σας είτε στο αντίθετο ρεύμα.
Τα προβλήματα αρχίζουν όταν τρακάρετε κάπου. Αν χτυπήσετε σε κάποιο φορτηγό, το αυτοκίνητό σας θα αρχίζει να κάνει σβούρες, αλλά τελικά θα "προσγειωθεί" πάνω στις ρόδες του. Αν στη συνέχεια τρακάρετε με άλλο αυτοκίνητο, θα δείτε να συμβαίνει ακριβώς το ίδιο. Φαίνεται πως υπάρχει μόνο ένα animation για συγκρούσεις, καθώς το αυτοκίνητο συμπεριφέρεται με τον ίδιο εκνευριστικό τρόπο όταν χτυπήσετε κάπου. Ακόμα πιο εκνευριστικό είναι αν τρακάρετε με μικρή ταχύτητα. Τα αυτοκίνητα θα αρχίσουν τις σβούρες και θα σταματήσουν "μούρη με μούρη", οπότε με το που θα ξεκινήσετε θα τρακάρετε ξανά - και φτου κι από την αρχή. Αυτό είναι αρκετό για να σας σπάσει τα νεύρα, αφού συμβαίνει πολύ συχνά και είναι ο μόνος λόγος για να χάσετε τον αγώνα.

...ενδιαφέρον... Το Cruis'n USA, όμως, όχι...



Μόλις τερματίσατε δεύτερος. Αυτό σημαίνει ότι δεν θα πάρετε βραβείο. Κλαψ!!!

Απο Τη Θεση Του Οδηγου

Καθώς προχωράτε τις πίστες (πρέπει να τις παίξετε με τη σειρά, για να είναι διαθέσιμες για απλούς αγώνες), εκτός από τα τέσσερα αρχικά θα παίρνετε διάφορα οχήματα-bonus που μπορείτε να οδηγήσετε. Σε αυτά περιλαμβάνονται λεωφορεία και περιπολικά, άλλα δεν είναι τίποτα διαφορετικό στην οδήγηση σε σχέση με τα προηγούμενα.
Το Cruis'n USA στερείται οποιουδήποτε ενδιαφέροντος χαρακτηριστικού. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να οδηγείτε προσπαθώντας να αποφύγετε τις συγκρούσεις. Θα σκεφθείτε ότι αυτό ακριβώς περιμένετε από ένα παιχνίδι αυτοκινήτων, αλλά έτσι δεν έχει κανένα ενδιαφέρον. Οπως ήδη αναφέραμε, τα χτυπήματα είναι άκρως "σπαστικά" και τα μισά από τα αντικείμενα στις άκρες της πίστας είναι σαν να μην υπάρχουν, αφού μπορείτε να οδηγήσετε από πάνω τους. Επιπλέον, τα αυτοκίνητα δεν είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικά στις αντιδράσεις τους.
Τα προβλήματα σε αυτό το παιχνίδι δεν άλλαξαν από άποψη γραφικών και gameplay. Ετσι, ενώ το SF Rush διαθέτει ένα νέο στοιχείο με τη μορφή κρυμμένων κλειδιών και special διαδρομών, το Cruis'n USA δεν έχει κάτι που θα διατηρήσει το ενδιαφέρον αμείωτο για πολύ καιρό.



Ο χάρτης του αγώνα. Σας δείχνει πού πρέπει να πάτε. Α! Εχει και ωραία χρώματα!

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●○○○○○○○○
ΗΧΟΣ ●●○○○○○○○○
GAMEPLAY ●●●●○○○○○○
ΔΙΑΡΚΕΙΑ ●●○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 25%

Αποφύγετέ το!

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ: San Francisco Rush, Lamborghini.

MIDNIGHT RUN

ΔΩΣΤΕ ΟΛΑ ΤΑ ΓΚΑΖΙΑ ΚΑΙ Ο,ΤΙ ΘΕΛΕΙ ΑΣ ΓΙΝΕΙ. ΔΕΙΤΕ ΠΩΣ ΕΙΝΑΙ ΝΑ ΠΗΓΑΙΝΕΤΕ ΒΟΛΙΔΑ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΟΥ ΤΟΚΙΟ ΣΕ ΩΡΕΣ ΑΙΧΜΗΣ.

Του Αγγέλου Μεγρέμη

Faster! Faster!

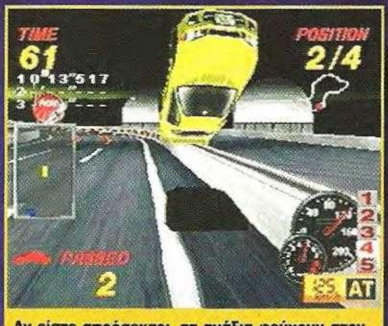


Καθώς το Midnight Run, το νέο παιχνίδι της Capcom, κυκλοφόρησε παράλληλα με το Gran Turismo, θα μπορούσε να ισχυριστεί κάποιος ότι θα ήταν κάπως δύσκολο να επιβιώσει, ασχέτως του ότι δεν είναι και τόσο χάλια. Στην ουσία πρόκειται για ένα παιχνίδι που δεν προσφέρει τίποτα καινούριο, απλώς παραμένει πιστό στις παραδόσεις του ηλεκτρονικού απ' όπου προήλθε, χαρίζοντας έτσι πολύ καλή δράση. Στην κυρίως οθόνη επιλέγετε να αγωνιστείτε με ένα από τα πέντε διαθέσιμα αυτοκίνητα. Συνολικά υπάρχουν στη διάθεσή σας οκτώ, αρκεί να τελειώσετε τους αγώνες στα υψηλότερα επίπεδα δυσκολίας. Τα αμάξια μπορείτε φυσικά να τα "πειράξετε" ρυθμίζοντάς τα όπως εσείς θέλετε. Το θέμα είναι να τρέχετε σαν τρελοί σε δρόμους και λεωφόρους, νικώντας παράλληλα και τους τρεις αντιπάλους σας. Φυσικά, δεν υπάρχουν καινούρια στοιχεία ή πυροβολισμοί, αλλά οι φοβερές τούμπες που κάνει το αμάξι και τα τρελά χτυπήματα συμβάλλουν στο να αγνοήσετε το γεγονός ότι απλώς τρέχετε από ένα σημείο σε ένα άλλο. Υπάρχουν οκτώ επίπεδα δυσκολίας για να διατηρηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον σας για το παιχνίδι, καθώς και τρεις διαδρομές.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Konami

Single Player | Memory Card



Αν είστε απρόσεκτοι, τα αμάξια φεύγουν στον αέρα. Είναι πολύ εντυπωσιακό αλλά σας κοστίζει σε χρόνο.

Εθνικη Οδος

Ολα αυτά όμως δεν αναπληρώνουν το κενό που αφήνει η έλλειψη επιλογής για δύο παίκτες, καθώς και το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι γενικά πολύ ρηχό. Από πλευράς εμφάνισης, το Midnight Run τα πηγαίνει αρκετά καλά. Τα αυτοκίνητα ταρακουνιούνται πειστικά και ο χειρισμός τους είναι εξίσου καλός. Αν για πλάκα, λόγου χάριν, δοκιμάσετε να κλείσετε κάποιον αντίπαλο σε μία στροφή, θα τον δείτε να φεύγει κάνοντας τρελές τούμπες. Μπορεί να μην είναι κάτι σπουδαίο, αλλά έχει πολλή πλάκα και ανάβει το κυνηγητό.

Εξίσου εντυπωσιακό είναι το γεγονός ότι έξι ή επτά αυτοκίνητα μπορούν να είναι ταυτόχρονα στην οθόνη. Τα τρακαρίσματα που θα δείτε σε τέτοιες περιπτώσεις είναι εντυπωσιακά - ειδικά αν σκεφθείτε ότι το μόνο που πρέπει να κάνετε για να περάσετε μπροστά είναι μερικά σπρωξιματάκια. Σε γενικές γραμμές μπορεί η Konami να μην έβγαλε το παιχνίδι που θα κάνει την επανάσταση, ωστόσο κατάφερε να φέρει τα ηλεκτρονικά σπίτι σας και να σας αποσπάσει για λίγο την προσοχή. Μερικοί όμως ίσως προτιμήσετε να τελειώσετε την έκδοσή του στα ηλεκτρονικά μηχανήματα. Αν μη τι άλλο θα σας έρθει φθηνότερα.

> "Φοβερές οι τούμπες που κάνει το αμάξι και τρελά τα χτυπήματα."



Αν πέσετε πάνω στο πίσω μέρος του αντίπαλου αυτοκινήτου, αυτό ανασηκώνεται στον αέρα και εσείς χάνετε στιγμιαία τον έλεγχό σας.



Επιλέξτε διαδρομή και βγάλτε τα μάτια σας.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●○○○○
GAMEPLAY	●●●●●●○○○○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ 60%

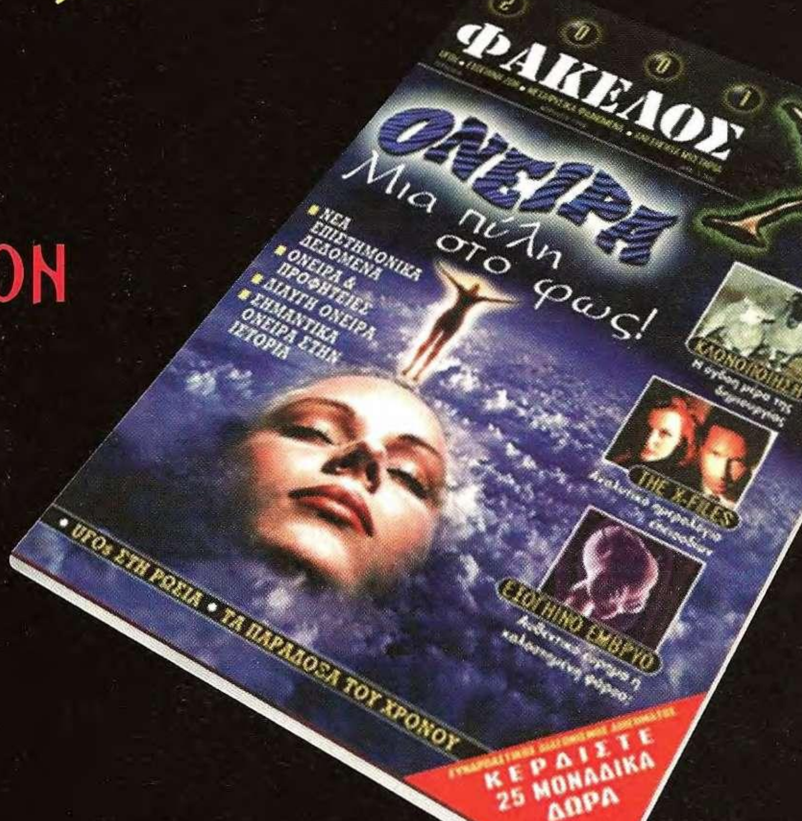
Δεν θα σας κερδίσει για πολύ.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Side-By-Side Special
Rage Racer

2 0 0 1 ΦΑΚΕΛΟΣ X

ΑΠΡΙΛΙΟΣ '98

ΕΝΑ ΤΕΥΧΟΣ ΑΠΟ ΤΟ ΚΟΝΤΙΝΟ ΜΑΣ ΜΕΛΛΟΝ



ΔΙΑΒΑΣΤΕ

ΟΝΕΙΡΑ
- Η γοητεία ενός απλού κόσμου. Επιστημονική προσέγγιση, "ψυχικά" όνειρα, όνειρα που έγραψαν ιστορία.

THE X-FILES TIMELINE
- Ημερολόγιο των επεισοδίων που έχουν προβληθεί.

ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΣΗ
- Το μεγαλύτερο ιατρικό επίτευγμα του αιώνα μας;

ΑΚΟΜΗ
- ΤΑ ΠΑΡΑΔΟΞΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ
- ΕΞΩΓΗΙΝΟ ΕΜΒΡΥΟ
- UFOS ΣΤΗ ΡΩΣΙΑ
- FORTEANA ΦΑΙΝΟΜΕΝΑ

ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΔΙΗΓΗΜΑΤΟΣ ΛΑΒΕΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!!!

2 0 0 1 ΦΑΚΕΛΟΣ X

Για όσους αντέχουν την αλήθεια

NHL ALL STAR

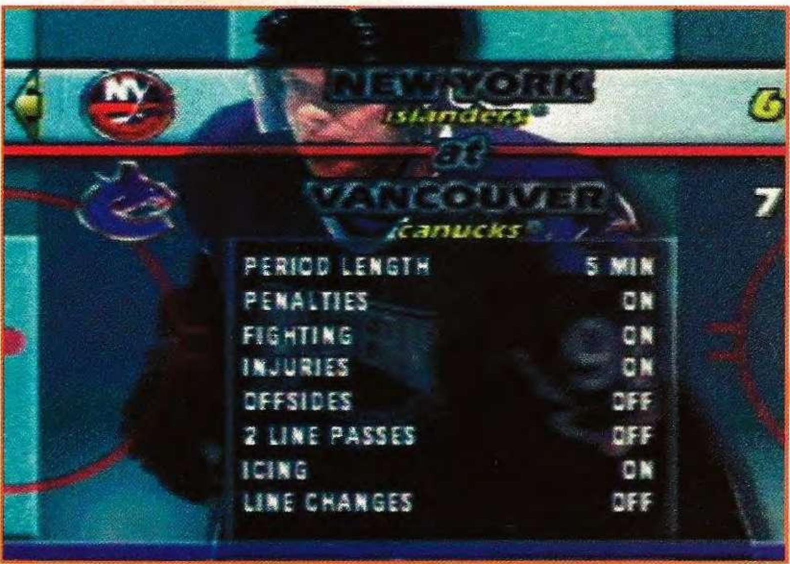
Ice Hockey: The coolest game on earth

Χορός στον πάγο

Του Νίκου Μελλά



Πρόκειτε για το σλόγκαν του NHL, του καναδο-αμερικανικού πρωταθλήματος χόκεϊ, το οποίο δεν απέχει και πολύ από την πραγματικότητα. Οντως το χόκεϊ, παρά το ότι (δυστυχώς) δεν είναι καθόλου δημοφιλές στην Ελλάδα, είναι από τα πιο εντυπωσιακά και δυνατά αθλήματα στον κόσμο. Αυτήν τη δύναμη, την ταχύτητα και γενικά το κλίμα ενός από τα πιο αγαπημένα αθλήματα πολλών λαών επιχειρεί να μεταφέρει το καινούριο παιχνίδι της Sega Sports. Κατά την εισαγωγή του NHLASH98 εμφανίζονται βιντεοσκοπημένα στιγμιότυπα του που συνοδεύονται από γρήγορη heavy rock μουσική.
Στο κεντρικό menu του παιχνιδιού, εκτός από τις γνωστές επιλογές (Options, Exit κ.ά.), έχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε μεταξύ αγώνων πρωταθλήματος και φιλικών.
Στη συνέχεια, διαλέγετε μία από τις ομάδες του NHL που συμμετέχουν στο φετινό πρωτάθλημα και διάφορες εθνικές ομάδες (φυσικά μόνο αυτές που παίζουν στην πρώτη κατηγορία του Παγκόσμιου Πρωταθλήματος).
Το εντυπωσιακό είναι ότι το NHLASH98 περιλαμβάνει περισσότερους από 650 παίκτες, για τους οποίους παρέχονται στατιστικά στοιχεία, χαρακτηριστικά και πολλές φωτογραφίες.



Γραφικα - Ηχος

Αυτό που προσέχει κάποιος πρώτα σε ένα παιχνίδι είναι αναμφισβήτητα τα γραφικά. Στον συγκεκριμένο τομέα το NHLASH98 τα πηγαίνει πολύ καλά, αφού με την τεχνική του motion capturing που χρησιμοποιήθηκε αποδόθηκε με τον καλύτερο δυνατό τρόπο η κίνηση των παικτών στον πάγο. Ολα αυτά μάλιστα χωρίς την παραμικρή μείωση στην ταχύτητα, η οποία παίζει βασικό ρόλο σε ένα παιχνίδι χόκεϊ. Στο ρεαλισμό επίσης συμβάλλουν οι άφθονες κάμερες που μας δίνουν πολλές γωνίες λήψης και εντυπωσιακά πλάνα. Σε ό,τι αφορά τον ήχο είναι εξίσου ικανοποιητικός, αφού τα ηχητικά εφέ και η φωνή του παρουσιαστή που συνοδεύουν το παιχνίδι καθ' όλη τη διάρκειά του είναι εκπληκτικά.
Ετσι, μπορούμε να πούμε ότι στους δύο

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Saturn
Κατασκευαστής: Sega Sports
Διάθεση: Zegetron
Τύπος: Hockey Game
Ημερομηνία κυκλοφορίας: Κυκλοφορεί

Single Player · Multiplayer



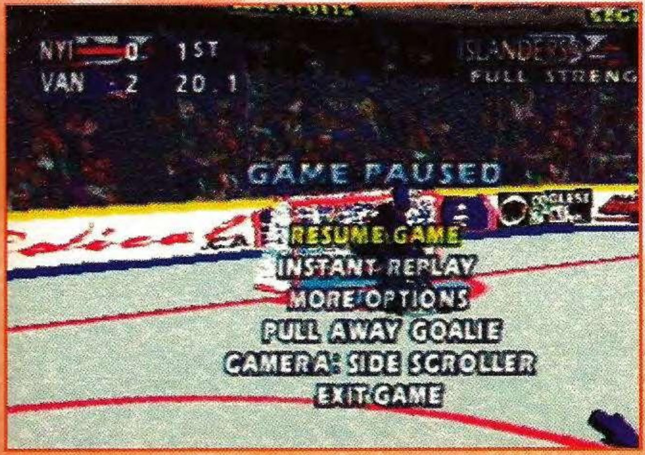


HOCKEY 98

"Η ανταπόκριση των παικτών είναι άμεση και αποτελεσματική."







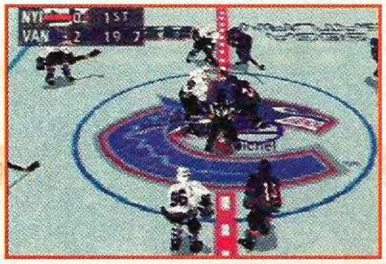
αυτούς τομείς βασίζεται η πολύ καλή και ρεαλιστική ατμόσφαιρα του τίτλου.

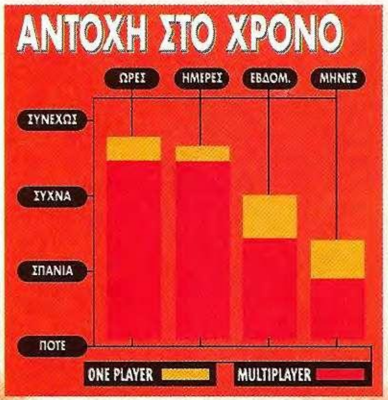
GAMEPLAY

Τι θα ήταν όμως ένα sport simulation αν δεν είχε καλό gameplay; Μάλλον αποτυχημένο. Ωστόσο η SEGA δεν είχε την αποτυχία στο μυαλό της φτιάχνοντας αυτό το παιχνίδι. Ετσι, η εξαιρετική ατμόσφαιρα συνοδεύεται και από άριστο gameplay. Η ανταπόκριση των παικτών είναι άμεση και αποτελεσματική, οι κινήσεις δε που έχετε στη διάθεσή σας πλήρεις. Γενικώς έχετε τον έλεγχο του παιχνιδιού στο joypad σας. Τα σουτ, οι πάσες, οι προσποιήσεις και τα σκληρά μαρκαρίσματα αποδίδονται ακριβώς όπως και σε ένα πραγματικό παιχνίδι χόκεϊ. Εκτός όμως από τις κινήσεις που ελέγχει ο παίκτης, οι computer controled παράμετροι του NHLASH98 είναι άψογα ισορροπημένες, αφού οι διαιτητές είναι αποφασισμένοι με σωστά σφυρίγματα να κρατήσουν το παιχνίδι σε υψηλά επίπεδα και οι συμπαίκτες σας βρίσκονται πάντα στη θέση που πρέπει περιμένοντας την πάσα σας και βοηθώντας με τον καλύτερο τρόπο στη νίκη σας. Ωστόσο και οι αντίπαλοί σας βρίσκονται σε ετοιμότητα είτε για να αμυνθούν είτε για να επιτεθούν, προσπαθώντας ανάλογα με τις δυνατότητές τους και το επίπεδο δυσκολίας να εμποδίσουν τη νίκη σας.

HOCKEY MANIA...

Οσοι λοιπόν από εσάς ξέρετε τι είναι το χόκεϊ, δεν θα βρείτε άλλο παιχνίδι αυτήν τη στιγμή που να αποδίδει καλύτερα το εκπληκτικό αυτό άθλημα. Οσοι πάλι δεν είχατε την τύχη να το γνωρίσετε, σας δίνεται η ευκαιρία να μάθετε τι συμβαίνει κατά τη διάρκεια ενός ματς, όπου διαψεύδονται οι ισχυρισμοί ότι το χόκεϊ είναι μόνο ξύλο. Πάρτε λοιπόν το μπαστούνι... εννοώ το joypad, χιμήξτε πάνω στον πάγο και σκίστε τον αντίπαλό σας...





PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **83%**

Listen to the steel to break the ice...

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NHL '98
NHL Breakaway

THEME HOSPITAL

ΟΤΑΝ ΗΣΑΣΤΕ ΜΙΚΡΟΙ, ΕΙΧΑΤΕ ΠΟΤΕ ΤΗΝ ΚΡΥΦΗ ΕΠΙΘΥΜΙΑ ΝΑ ΓΙΝΕΤΕ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟΥ; ΑΝ ΝΑΙ, ΤΟΤΕ -ΚΑΤΑ ΤΗ ΓΝΩΜΗ ΜΑΣ- ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΗΣΑΣΤΕ ΠΟΛΥ ΔΥΣΤΥΧΙΣΜΕΝΟΙ...

Του Νίκου Κοσμάτου

Απίστευτο

Next Generation
INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Sony Hellas

Single Player | Memory Card



Ακόμα δεν το ανοίξαμε το μαγαζί και πήξαμε στην πελατεία. Λεφτά έχετε, μάγκες;

Υπάρχουν ορισμένες δραστηριότητες που μόνο video game δεν θα μπορούσαν να γίνουν. Σκεφθείτε, για παράδειγμα, έναν εξομοιωτή μαγειρικής ή συλλογής γραμματοσήμων. Μέχρι πριν από λίγο καιρό θα εντάσσαμε στην ίδια κατηγορία και έναν εξομοιωτή νοσοκομείου, όμως το Theme Hospital δεν μας αφήνει πλέον πολλά περιθώρια. Είναι πολύ ευχάριστο το γεγονός ότι ποτέ κανείς δεν ζήτησε τη συμβουλή μου πάνω στη δημιουργία ενός τέτοιου τίτλου, γιατί τότε δεν θα βλέπαμε αυτό το μεγαλοφυές παιχνίδι - και, πιστέψτε μας, αυτό θα ήταν μεγάλη απώλεια.

Το αντικείμενο του Theme Hospital είναι απλούστατα η κατασκευή και η διοίκηση του νοσοκομείου σας. Για να είμαστε ακριβέστεροι, πρέπει να χτίσετε και να διοικήσετε ΕΠΙΤΥΧΩΣ το δικό σας νοσοκομείο.

Σίγουρα αυτή τη στιγμή σκέφτεστε πως δεν έχετε την παραμικρή ιδέα για τη διοίκηση ενός νοσοκομείου. Ομως, μη φοβάστε. Οι προγραμματιστές έχουν προβλέψει κάτι τέτοιο. Ετσι, εσείς χτίστε το κτίριο και αφήστε τα υπόλοιπα σε αυτούς. Στην αρχή του πρώτου επιπέδου υπάρχει ένα tutorial (πρόγραμμα εκμάθησης), το οποίο συνεχώς σας προσφέρει χρήσιμες πληροφορίες, ώστε να εξοικειωθείτε βήμα-βήμα με όλες τις διαδικασίες που χρειάζεται να ξέρετε. Στην αρχή ο χειρισμός θα σας φανεί λίγο δύσκολος. Ολα γίνονται με τη βοήθεια μικρών εικονιδίων, καθένα από τα οποία έχει διαφορετική λειτουργία. Αν θέλετε να χτίσετε μια καινούρια πτέρυγα, για παράδειγμα, θα πρέπει πρώτα να διαλέξετε το εικονίδιο του κτιρίου, ώστε να επιλέξετε από τη σχετική λίστα το σχέδιό της. Στη συνέχεια, αφού ορίσετε το μέρος όπου θα χτιστεί και το μέγεθός της, μπορείτε να τοποθετήσετε μια πόρτα (πάντα χρήσιμη σε ένα δωμάτιο) και να προσθέσετε επίπλωση.



Εχουμε ένα προβληματάκι: Ολοι οι ασθενείς... ξερνούν ομαδικώς. Ενας-ένας, βρε παιδιά...

> "Ασθενείς για πειραματόζωα."

ΑΡΡΩΣΤΙΑ

Το αμέσως επόμενο πράγμα που χρειάζεται να κάνετε είναι να προσλάβετε εργαζομένους για το δωμάτιο, με τη βοήθεια μιας λίστας με το διαθέσιμο προσωπικό. Στην αρχή του παιχνιδιού η λίστα είναι γεμάτη, αλλά θα διαπιστώσετε ότι όσο περνά ο χρόνος τα ονόματα αρχίζουν να μειώνονται και αυτό γιατί κάνουν προσλήψεις τα αντίπαλα νοσοκομεία. Το προσωπικό διαφέρει σε όρεξη και ταλέντο και αυτό φαίνεται έμπρακτα... στους μισθούς. Επιπλέον υπάρχει η δυνατότητα να διαβάσετε ένα βιογραφικό για κάθε άτομο που σας ενδιαφέρει. Από αυτά τα -μάλλον ειλικρινή- βιογραφικά και ανάλογα με τις απαιτήσεις σας διαλέγετε τα κατάλληλα άτομα. Αφού έχετε κατασκευάσει όλα τα στοιχειώδη μέρη του νοσοκομείου (σαλόνι υποδοχής, γραφεία κ.λπ.), έχετε την ευκαιρία να βάλετε επιπλέον έπιπλα για να κάθονται οι ασθενείς και να διακοσμήσετε το χώρο με γλάστρες. Για να είναι πιο ευχάριστη η ατμόσφαιρα, μπορείτε να εγκαταστήσετε σώματα θέρμανσης, τουαλέτες, μέχρι και μηχάνημα για αναψυκτικά. Ασφαλώς για να συντηρηθούν όλα τα προαναφερθέντα χρειάζεται επιπλέον προσωπικό, το οποίο θα περιποιείται τα φυτά και... θα καθαρίζει το πάτωμα από τους εμετούς (αηδιαστικό, αλλά θα πρέπει να το συνηθίσετε).

Ολα αυτά στην αρχή ακούγονται απίστευτα βαρετά, όμως τα καλά έρχονται στη συνέχεια. Από τη στιγμή που θα ανοίξετε το νοσοκομείο οι ασθενείς θα αρχίσουν να έρχονται δειλά-δειλά και τα πράγματα δεν θα είναι ιδιαίτερα δύσκολα. Μέρα με τη

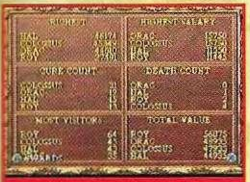


Να πλένετε τα χέρια σας. Ετσι μπράβο! Αρκετά μικρόβια έχουμε.

ΓΕΙΑ ΣΟΥ, ΓΙΑΤΡΕ

Στην εισαγωγή του παιχνιδιού βλέπουμε αυτή την αστεία σκηνή που μας προϊδεάζει για το τι θα ακολουθήσει. Ναι, είναι ένας γιατρός έτοιμος να εγχειρίσει με αλυσοπρίονο. Θα εμπιστευόσαστε ποτέ έναν τέτοιο επιστήμονα; Εδώ κάποιος δεν μπορεί να εμπιστευτεί τον οδοντίατρο όταν κρατά τον τροχό!





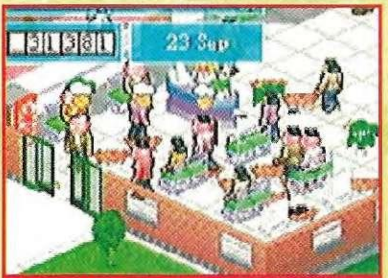
Ξέρω ότι τα νούμερα δεν λένε ψέματα, αλλά δεν μπορεί να τα πηγαίνω τόσο χάλια.



Ενας έξυπνος τρόπος να ξεφορτωθείτε τους ασθενείς είναι να τους αφήσετε να περιμένουν μέχρι να βαρεθούν και να φύγουν. Καλά ξεκουμπίδια!



Πώς είναι δυνατόν μερικές γλάστρες και ένα μηχάνημα για αναψυκτικά να βελτιώνουν την επίδοση του προσωπικού; Ισως να βοηθούσε, αν μπορούσαμε να βάλουμε μερικά video-games εκεί μέσα.



Κάτι παράξενο συμβαίνει εδώ πέρα. Ευκαιρία για μερικά πειράματα.

ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΣΑΣ ΙΣΙΩΣΟΥΜΕ

ΣΤΟ THEME HOSPITAL ΘΑ ΧΡΕΙΑΣΤΕΊ ΝΑ ΠΕΡΙΠΟΙΗΘΕΊΤΕ ΑΜΈΤΡΗΤΟΥΣ ΑΣΘΕΝΕΊΣ. ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΌΤΕΡΟΙ ΑΠΌ ΑΥΤΟΎΣ ΕΊΝΑΙ ΑΣΉΜΑΝΤΟΙ, ΑΛΛΆ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΉΣΕΤΕ ΚΑΙ ΔΙΑΣΗΜΌΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ ΣΠΆΣΟΥΝ ΤΑ ΝΕΎΡΑ. ΕΓΩΚΕΝΤΡΙΚΆ ΑΦΕΝΤΙΚΆ, ΦΛΎΑΡΟΙ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΤΈΣ, "ΨΩΝΙΣΜΈΝΟΙ" ΤΡΑΓΟΥΔΙΣΤΈΣ ΚΑΙ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΙΣΤΈΣ ΘΑ ΣΑΣ ΚΆΝΟΥΝ ΝΑ ΨΆΧΝΕΤΕ ΑΠΕΓΝΩΣΜΈΝΑ ΤΗΝ ΈΝΕΣΗ ΤΗΣ ΕΥΘΑΝΑΣΊΑΣ.



Η ΘΕΡΑΠΕΊΑ ΕΊΝΑΙ ΠΟΛΎ ΑΠΛΉ. ΕΝΑ ΜΙΚΡΌ ΤΣΙΜΠΗΜΑΤΆΚΙ...

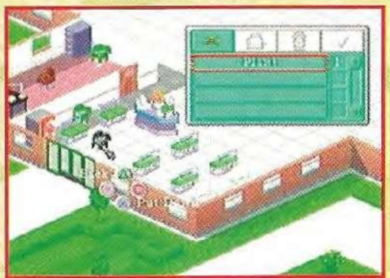


... ΞΕΦΟΥΣΚΏΣΤΕ ΤΟ ΚΕΦΆΛΙ ΤΟΥ ΑΣΘΕΝΉ...



... ΚΑΙ ΤΈΛΟΣ ΞΑΝΑΦΟΥΣΚΏΣΤΕ ΤΟ ΚΕΦΆΛΙ ΤΟΥ ΑΣΘΕΝΉ - ΌΜΩΣ, ΠΡΟΣΟΧΉ ΜΗΝ ΠΆΡΟΥΝ ΤΑ ΜΥΑΛΆ ΤΟΥ ΑΈΡΑ!





Εδώ επιλέγετε πού θα τοποθετήσετε τα "χαζοφυτά" σας. Πολύ συναρπαστικό...



μέρα θα διαπιστώσετε ότι η γαλήνη που επικρατούσε αρχικά θα μετατραπεί σε πανικό, αφού θα συρρέουν ολοένα περισσότεροι ασθενείς με δυσκολότερες παθήσεις και απαιτήσεις. Τα προβλήματα θα ξεφυτρώνουν το ένα μετά το άλλο, και στο χέρι σας είναι να μην καταντήσει το νοσοκομείο σας εξωτερικό ιατρείο του ΙΚΑ.

Δεν έχετε αρκετούς γιατρούς και δωμάτια, οι ασθενείς είναι περισσότεροι από τα κρεβάτια, ο γιατρός του τμήματος διάγνωσης το έσκασε για να καπνίσει ένα τσιγάρο, ο καθαριστής είναι πολύ ηλικιωμένος και κουρασμένος για να τακτοποιήσει το χάλι που επικρατεί, ενώ η νοσοκόμα από τη δεύτερη πτέρυγα έχει εγκατασταθεί μόνιμα στην τουαλέτα. Ξεχάστε τα "Επείγοντα περιστατικά", εδώ έχουμε το πρωτότυπο!

Στην Εντατική

Τα καθήκοντά σας αυξάνονται συνεχώς. Αλλωστε μην ξεχνάτε ότι ανταγωνίζεστε και με άλλα νοσοκομεία, συνεπώς θα πρέπει να τα έχετε όλα στην εντέλεια, ώστε να μη χάσετε τους ασθενείς, δηλαδή την πελατεία σας. Η εκπαίδευση, η έρευνα και η αγορά ιατρικού εξοπλισμού αποτελούν αναγκαίες προϋποθέσεις για την αποτελεσματική θεραπεία των ασθενών. Τα προαναφερθέντα, σε συνδυασμό με τη σωστή μεταχείριση ορισμένων σημαντικών προσώπων είναι αρκετά για να διατηρήσει το νοσοκομείο την καλή φήμη του.

Το status bar σας ενημερώνει συνεχώς για την κατάσταση που επικρατεί, παρέχοντάς σας χρήσιμες συμβουλές και προειδοποιήσεις. Οι ασθενείς από την πλευρά τους αντιστοιχούν σε εικονίδια που αντιπροσωπεύουν την κατάσταση της υγείας τους. Μια αίθουσα γεμάτη από ανθρώπους με λυπημένα πρόσωπα κάτω από συννεφάκια δεν είναι καλό σημάδι. Αφήστε που πρέπει να ασχολείστε συνεχώς με τα επείγοντα περιστατικά και τις διασημότητες.

Εμφαση έχει δοθεί και στο χιουμοριστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού. Σε διάφορες φάσεις θα ξεχάσετε πως βρίσκεστε σε νοσοκομείο. Ορισμένες μάλιστα σκηνές είναι πολύ αστείες, όπως όταν χρησιμοποιείτε τους ασθενείς για πειραματόζωά σας.

Το Theme Hospital είναι με μια λέξη θαυμάσιο. Η μεγάλη πρωτοτυπία του και το υψηλό playability το καθιστούν έναν πολύ καλό τίτλο. Ομως εγώ έχω ένα παράπονο: Ούτε μια σφαλιάρα δεν πέφτει σε όλο το παιχνίδι. Μάλλον ήρθε η ώρα να νοικοκυρευτώ. Γιατί όχι και εσείς; P



Ο πρώτος ασθενής που γιάτρεψα... Είμαι πολύ συγκινημένος. Δεν πιστεύω να πειράζει που έχω σκοτώσει δεκαεπτά μέχρι τώρα...

PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΗΧΟΣ ●●●●●●○○○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **86%**

Ενα πολύ καλό παιχνίδι για συγκεκριμένα γούστα.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Theme Park
Sim City

NBA ACT

Η ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΤΗΣ SEGA ΣΤΗΝ ELECTRONIC ARTS ΑΚΟΥΕΙ ΣΤΟ ΟΝΟΜΑ NBA ACTION 98. ΕΙΝΑΙ ΟΜΩΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΑΠΟ ΤΟ NBA LIVE 98;

Του Γιώργου Κουρκουτά

In your face!

Εδώ και καιρό ψάχνω ένα αξιοπρεπές basketball game για το Saturn, αλλά δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι οι υπάρχοντες τίτλοι με καλύπτουν. Οι αναμνήσεις του παρελθόντος, όταν με την παρέα της γειτονιάς διοργανώναμε αγώνες στο "Μητσήδειο Στάδιο" (στην ουσία επρόκειτο για τον ακάλυπτο χώρο μιας πολυκατοικίας, όπου είχαμε τοποθετήσει μία μπασκέτα), έκαναν πιο επιτακτική την ανάγκη απόκτησης ενός basketball game. Ετσι, πριν από περίπου δύο μήνες έφθασε στα γραφεία του περιοδικού το πολυαναμενόμενο NBA Live 98. Δεν χρειάστηκε καν ο αρχισυντάκτης να αναζητήσει στο πρόσωπο κάποιου συνεργάτη εκείνον που θα αναλάμβανε το review. Το CD του παιχνιδιού είχε εξαφανιστεί σε κλάσματα δευτερολέπτου από το γραφείο του.

Ομως η απογοήτευσή μου καταγράφηκε στο review που διαβάσατε τον περασμένο μήνα. Η άφιξη του NBA Action 98 δεν μπορώ να υποστηρίξω ότι κέντρισε την προσοχή μου. Αραγε, μπορούσε η Sega να παρουσιάσει ένα "σοβαρό" basketball game; Η απάντηση στην ερώτηση δόθηκε μόλις εμφανίστηκαν στην οθόνη μου οι πρώτες εικόνες.

Ας πάρουμε όμως τα δεδομένα με τη σειρά. Ολες οι ομάδες του NBA, με τους παίκτες τους της σαιζόν '96-'97, είναι παρούσες. Το πρώτο που θα προσέξετε είναι η ομαλότητα των κινήσεων των παικτών. Το frame rate κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα, ενώ ο συνδυασμός του με τα "καθαρά" γραφικά και τη λεπτομέρεια στα χαρακτηριστικά των παικτών πράγματι εντυπωσιάζει. Ακόμα και σε δύσκολες γωνίες λήψης δεν χάνεται ούτε καρέ από το frame rate ή την ταχύτητα του παιχνιδιού. Μπορούμε με ασφάλεια να αναφέρουμε ότι η game engine του NBA Action 98 είναι από τις καλύτερες που έχουν δημιουργηθεί ανεξαρτήτως πλατφόρμας. Αν και υπάρχουν τα ενοχλητικά μαύρα περιθώρια στο πάνω και κάτω μέρος της οθόνης, ωστόσο αυτά δεν αφαιρούν καθόλου πόντους από το gameplay.

Αλλο ένα δυνατό σημείο του παιχνιδιού είναι οι επιλογές του. Προσπάθησα να τις μετρήσω, αλλά κάπου στις πενήντα έχασα το μέτρημα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα ενεργοποιούνται επιπρόσθετες επιλογές για ό,τι μπορείτε να φανταστείτε. Ετσι μπορείτε να επέμβετε σχεδόν σε όλες τις παραμέτρους ενός αγώνα basket. Εκεί όμως που θα εντυπωσιαστείτε είναι στις κάμερες παρακολούθησης του αγώνα. Υπάρχουν έντεκα στον αριθμό, καλύπτοντας όλα τα μέρη του γηπέδου.

Μόλις αρχίσει ο αγώνας, διαπιστώνετε πόσο εύκολο είναι να "χειριστείτε" τους παίκτες. Ο έλεγχος των κινήσεων γίνεται από τρία πλήκτρα. Με το A και το B δίνετε πάσες και παίζετε άμυνα, ενώ με το C σουτάρετε. Βέβαια, ενώ τρέχετε, μπορείτε να κάνετε διάφορες ειδικές κινήσεις και καρφώματα, πατώντας το A ή το C. Ισως σας φαίνεται απλοϊκός ο χειρισμός του, αλλά είναι τόσο



PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sega Saturn
Κατασκευαστής: Visual Concepts
Διάθεση: Zegetron
Παίκτες: 8



Single Player **Multiplayer**





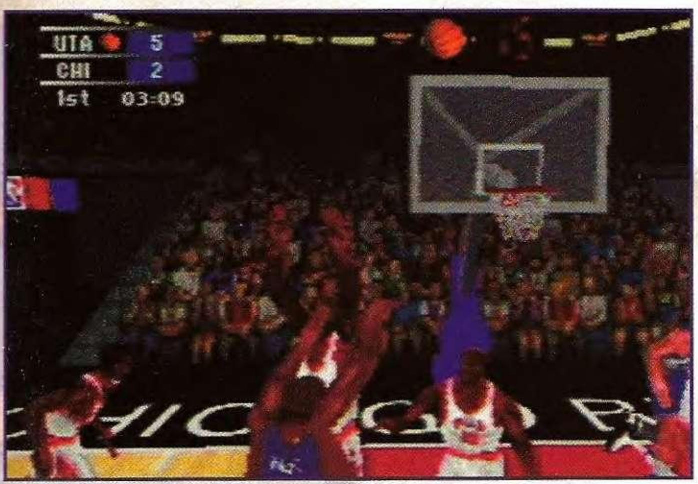
Ωρα για τζάμπολ.



Μπορεί να μη φαίνεται, αλλά αυτή η κάμερα είναι αρκετά καλή.

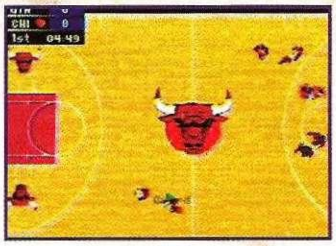
ION 98

"Η τεχνητή νοημοσύνη κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα."









μεγάλη η γκάμα των κινήσεων των παικτών που θα πρέπει να γίνουν ακριβείς συνδυασμοί πλήκτρων (π.χ. για να κάνετε μια reverce ντρίπλα και κατόπιν ένα lay up). Η τεχνητή νοημοσύνη των αντίπαλων αλλά και των δικών σας παικτών κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Για παράδειγμα, εάν ο αντίπαλος παίκτης είναι κλεισμένος ενώ κινείται προς το καλάθι, θα σας γυρίσει την πλάτη, για να δώσει πάσα σε κάποιον συμπαίκτη του. Αν και οι συμπαίκτες του είναι κλεισμένοι, τότε θα εκτελέσει μια ανάποδη βολή με την πλάτη του προς το καλάθι! Ας έρθουμε τώρα στα γραφικά του τίτλου. Το πόσο καλοσχεδιασμένοι είναι οι παίκτες φαίνεται στα εντυπωσιακά replays των καλύτερων φάσεων του αγώνα. Υπάρχει αρκετά μεγάλη ποικιλία στις εξωτερικές εμφανίσεις των αθλητών. Τα σημεία διαφοροποίησής τους ξεκινούν από το κούρεμά τους και το αν έχουν μούσι και φθάνουν μέχρι τη σωματική διάπλασή τους και το χρώμα των μαλλιών τους.

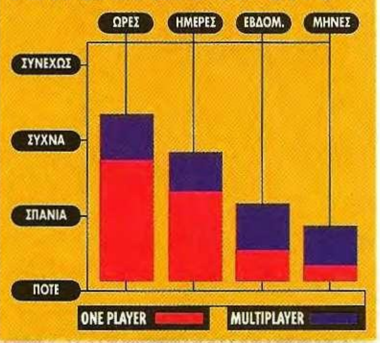
Περιττό να αναφέρω ποιος παίκτης εμφανίζεται με διαφορετικό χρώμα μαλλιών σε κάθε αγώνα! Δεν υπάρχει pixelizing πουθενά, η απόδοση του παρκέ αλλά και των θεατών είναι ρεαλιστική όπως, άλλωστε, και αυτή των ήχων. Τα τριξίματα του παρκέ και ο θόρυβος της μπάλας που χτυπά τη στεφάνη δένουν απόλυτα με τα καλά γραφικά του παιχνιδιού.

Ο σχολιασμός των αγώνων επίσης έχει αποδοθεί σωστά και δεν είναι διόλου βαρετός. Η Sega μπορούμε να ισχυριστούμε ότι κατάφερε να δημιουργήσει ένα από τα καλύτερα basketball games για οποιαδήποτε κονσόλα. Αριστα πολυγωνικά γραφικά, ομαλότατη κίνηση, υψηλή ταχύτητα, ευκολία στο χειρισμό των παικτών, μεγάλος αριθμός επιλογών αλλά και διαθέσιμων κινήσεων συνδέτουν ένα basketball game που -είτε σας αρέσει το basket είτε όχι- θα πρέπει να το αποκτήσετε.



Ενας αιφνιδιασμός σε εξέλιξη.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●●○
ΗΧΟΣ ●●●●●●●●○○
GAMEPLAY ●●●●●●●●○○
ΑΝΤΟΧΗ ●●●●●●●●○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Το καλύτερο basketball game για Saturn.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
NBA Live 98

FINAL FANTASY

Οποιος νομιζει οτι το Final Fantasy αρχιζει να μετρα τις τελευταιες ημερες της παραμονης του στην επικαιροτητα, πλαναται πλανην οικτρα. Το Tactics ειναι μια αξια προσθηκη στην οικογενεια...

Του Μένη Μαλαξιανάκη

Να 'μαστε πάλι!

Εκεί που νομίσατε ότι το Final Fantasy σας έχει στερήσει μέχρι και την τελευταία στιγμή της κοινωνικής ζωής σας, η Square κυκλοφόρησε ένα πολύ ενδιαφέρον add-on για τη σειρά στην Αμερική. Σε αντίθεση με το "εξαδελφάκι" του που αριθμεί εκατομμύρια πωλήσεις, το The Zodiac Brave Story παίρνει τη μορφή ενός περίπλοκου combat-driven role playing game με σκηνικό τον περίεργο κόσμο του Ivalice, μέσα σε ένα αυστηρά καθοδηγούμενο σενάριο, χρονολογούμενο από τις αιματηρές συγκρούσεις του Lion War.

Υποδύεστε έναν νεαρό αρχηγό στρατευμάτων (γιο του Beoulve, ενός από τους δύο βασιλείς της περιοχής) και ξεκινάτε το παιχνίδι με μια ομάδα ευγενικών και καλών αλλά ανεκπαίδευτων και άπειρων χαρακτήρων. Η διαφορά με το Final Fantasy Tactics (FFT) είναι ότι πρόκειται για μεγάλα πεδία μάχης με λίγη έμφαση να έχει δοθεί στην εξερεύνηση. Εντονη προετοιμασία και τακτικές αναζητήσεις βρίσκονται στην ημερησία διάταξη, καθώς είστε αναγκασμένοι να στέλνετε συνεχώς τα στρατεύματά σας σε σκληρές συγκρούσεις. Προτού όμως ξεκινήσετε την αναζήτηση της τύχης σας και σε αυτό το παιχνίδι, μερικοί πολύ σημαντικοί παράγοντες πρέπει να ξεκαθαριστούν. Πρώτα απ' όλα, η παρουσίαση και το βάθος του τίτλου είναι ασύγκριτα. Δεύτερον, τα γραφικά είναι υπέροχα και αποτελούνται από εμπνευσμένα και ποικίλα backdrops, στα οποία δίνουν ζωή χαρακτήρες με εξαιρετικά απαλή κίνηση και τέρατα.

Hip to Be Square

Οι πωρωμένοι με τη νέα γενιά παιχνιδιών στρατηγικής (πιο συγκεκριμένα, παιχνίδια της νοοτροπίας του Suikaden) θα τρέξουν αμέσως για να βρουν λίγη χαρά - και αυτό γιατί η Square θέτει πλέον καινούρια standards στη λεπτομέρεια και την πολυπλοκότητα. Παρ' ότι ξεκινάτε με μια ομάδα ακατέργαστων και άπειρων χαρακτήρων, προτού το καταλάβετε αυτοί θα κερδίσουν αρκετά Job Points μέσα από νικηφόρες μάχες και θα τα χρησιμοποιήσουν για να αποκτήσουν καινούριες ικανότητες και να ανέβουν ως χαρακτήρες. Ετσι αργότερα θα έχετε στη διάθεσή σας τους Knight, Monk, Mage, Dancer και Samurai.

Το σύστημα προόδου των χαρακτήρων είναι τέτοιο, ώστε κάθε μέλος της ομάδας σας μπορεί να αλλάξει τοποθεσία σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, εφόσον έχει αρκετή εμπειρία. Απαιτείται υπερβολικά μεγάλο διάστημα μέχρι να μπορέσετε να ανακαλύψετε και να εκμεταλλευτείτε όλες τις επιλογές και δυνατότητες κάθε χαρακτήρα στην προετοιμασία και τον



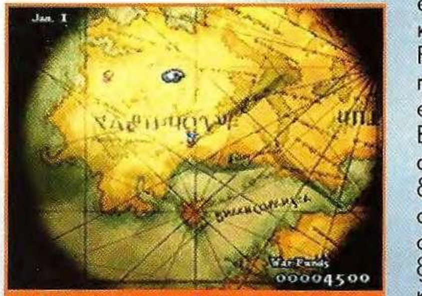
Προσπαθήστε να φάτε μερικούς κακούς από την αρχή. Αργότερα τα πράγματα θα είναι πιο εύκολα για εσάς.

PIXEL Next Generation INFORMATION

Σύστημα: Sony Playstation
Κατασκευαστής: Square Soft
Διάθεση: Sony Hellas



Single Player · Memory Card



Διαλέξτε πού θα πάτε. Θα περάσετε από βάλτους, κάστρα, πεδιάδες - ό,τι τραβάει η όρεξή σας.



Κάθε γύρος είναι σαν ένα παιχνίδι σκακιού (πολύ πιο συναρπαστικός). Μάθετε να ξεφεύγετε από τους εχθρούς και να χρησιμοποιείτε όσο καλύτερα μπορείτε τους χαρακτήρες σας.

ΞΕΡΕΙ Ο ΠΑΠΠΟΥΣ

Μην κοροϊδεύετε αυτόν τον γεροπαράξενο, είναι η καλύτερη πηγή για ό,τι πληροφορία και κόλπο θα θελήσετε ποτέ να μάθετε. Καλά θα κάνετε να τα πάτε καλά μαζί του.





TACTICS

Εμπνευσμένα και ποικίλα backdrops.



Πριν από κάθε αναμέτρηση διαλέξτε την καλύτερη ομάδα. Προσπαθήστε να διατηρείτε κάποια ισορροπία εδώ.



Προτού ορμήσετε και χωριστεί η ομάδα σας, περιμένετε να έλθουν οι κλέφτες σε εσάς. Ετσι, δεν θα έχουν το πλεονέκτημα των σκεπών της πόλης.



Δείτε το σκηνικό υπό διαφορετικές γωνίες. Δεν είναι μόνο πρακτικό, αλλά με την κατάλληλη χρήση θα βρείτε και την καλύτερη τοποθεσία για μία επίθεση.



Οσοι περιμένετε κάποιου είδους συνέχεια του FFVII, προσέξτε, πρόκειται για ένα παιχνίδι καθαρής στρατηγικής.


Η εκμάθηση της μαγείας είναι απαραίτητη για να πετύχετε. Ετσι, μπορείτε να προκαλέσετε πολλή ζημιά και να αποκτήσετε το πλεονέκτημα.


Ο Chemist είναι χαμένος καθώς όλοι οι σύμμαχοί του έχουν νικηθεί.


Ανάλογα με την τοποθεσία, τέτοιες επιθέσεις από τέρατα είναι συχνό φαινόμενο.

τρόπο της μάχης. Υπάρχει όμως ένα πολύτιμο σύστημα εκμάθησης που σας καθοδηγεί καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μόνο όταν φθάσετε σε ένα συγκεκριμένο επίπεδο, οπότε θα έχετε καταλάβει όλες τις περιπλοκότητες και τις ιδιαιτερότητες του FFT, θα μπορέσετε να απολαύσετε σε όλο του το μεγαλείο το παιχνίδι, αλλιώς θα απογοητευθείτε σχεδόν αμέσως. Πριν από κάθε συμπλοκή υπάρχει ένα μικρό ιντερλούδιο που σας εντάσσει ουσιαστικότερα στην πλοκή του παιχνιδιού και ακολουθείται από την επιλογή χαρακτήρα (μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα από δεκαέξι διαφορετικούς). Σε οποιοδήποτε σημείο της μάχης μπορείτε να περιστρέψετε τα όμορφα ισομετρικά πεδία μάχης, για να επιτύχετε την οπτική γωνία που σας βολεύει. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να κάνετε zoom in ή zoom out, ώστε να βλέπετε καλύτερα όποιες λεπτομέρειες θέλετε. Επειτα από κάθε νικηφόρα αναμέτρηση έρχονται τα καλά του πολέμου. Δεν είναι μόνο το ότι οι χαρακτήρες σας ανεβάζουν το Job status σας και έτσι γίνονται ακόμα ισχυρότεροι.

Θα αρέσει το συγκεκριμένο παιχνίδι σε οποιονδήποτε; Σίγουρα όχι, καθώς είναι αρκετά περίπλοκο και απαιτεί υπομονή και επιμονή. Εάν όμως είστε σοβαρός παίκτης RPGs και αναζητάτε μια πράγματι καινούρια, σοβαρή -πάντα σχετικά- πρόκληση, τότε ρίξτε του μια ματιά. Γιατί, όπως όλοι ξέρουμε, σε αυτό τον κόσμο λίγοι είναι γεννημένοι Βασιλιάδες.





ΔΥΣΚΟΛΕΣ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ

Το παιχνίδι έχει δυνατή πλοκή που συμπεριλαμβάνει φόνους, έρωτες και θέματα ηθικής. Κατά τη διάρκεια συγκρούσεων θα έρχονται στιγμές που το παιχνίδι θα σας ρωτάει αν θέλετε να σώσετε κάποιο χαρακτήρα ή να τον αφήσετε στη μοίρα του.









PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ	●●●●●●●●●○○
ΗΧΟΣ	●●●●●●●●●○
GAMEPLAY	●●●●●●●●●●○
ΑΝΤΟΧΗ	●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **90%**

Ενα επικό παιχνίδι.

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΑ:
Suikoden
Vandal Hearts

HINTS'N'TIPS

ΚΟΛΛΗΣΑΤΕ ΚΑΠΟΥ; ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΝΑ ΧΑΝΕΤΕ ΤΟΝ ΥΠΝΟ ΣΑΣ; ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΚΑΙ ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΕΔΟΥ; ΓΙ' ΑΥΤΟ ΕΙΜΑΣΤΕ ΕΜΕΙΣ ΕΔΩ. ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ ΠΡΟΣΠΑΘΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΠΤΟΥΜΕ ΚΟΛΠΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΓΙΑ ΕΣΑΣ. ΔΕΝ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ ΝΑ ΜΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΕΙΤΕ. ΑΠΛΩΣ, ΞΕΚΟΛΛΗΣΤΕ!

DEAD OR ALIVE

Για να παίξεις με τον Raidou

Για να προσθέσεις τον Raidou στους χαρακτήρες σου, κέρδισε το παιχνίδι στο Arcade Mode χρησιμοποιώντας τα default settings ή επίλεξε όποιο χαρακτήρα θέλεις και στη συνέχεια κέρδισε το παιχνίδι στο Arcade Mode χρησιμοποιώντας τα default settings. Επανάλαβε μέχρι να χρησιμοποιήσεις όλους τους χαρακτήρες.

Μεγαλύτερη δυσκολία

Εάν σου αρέσουν οι μεγάλες προκλήσεις, κράτα πατημένο το L ή το R καθώς επιλέγεις χαρακτήρα. Αυτό θα μετατρέψει όλη την πίστα σε μια πολύ επικίνδυνη ζώνη.

Replay

Αφού κερδίσεις έναν γύρο, κράτα πατημένα τα A + C. Ενας δείκτης "PlayBack" θα εμφανιστεί στη Replay οθόνη. Κράτα πατημένο το B για να ξαναδείς τον αγώνα και άφησέ το για να ξαναγυρίσεις στο παιχνίδι.

Κρυμμένες εικόνες

Βάλε το CD σε ένα συμβατό PC και άνοιξε τον κατάλογο "Omake" για να βρεις αρκετά αρχεία με bitmap εικόνες.

Bonus στολές

Για επιπλέον κοστούμια, τελείωσε το παιχνίδι με τα default settings. Σε κάθε level θα μπορείς να πάρεις μέχρι και έξι καινούρια κοστούμια, συμπεριλαμβανομένου του Kasumi ντυμένου σαν κουνελάκι ή ναυτάκι.

FELONY 11-79

Πώς να πάρεις τα bonus αυτοκίνητα

Πάρε το PCS, μόλις τελειώσεις το πρώτο stage μέσα σε 4 λεπτά.
Πάρε το GTI, μόλις τελειώσεις το δεύτερο stage μέσα σε 4 λεπτά.
Πάρε το DBL, μόλις τελειώσεις το τρίτο stage μέσα σε 4 λεπτά, συμπεριλαμβανομένου και του καθορισμένου χρόνου, όταν χτυπήσεις τον τηλεφωνικό θάλαμο.
Πάρε το VPR, όταν, μέσα σε 300 δευτερόλεπτα, καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν άνω των $1,000,000 στο πρώτο stage.
Πάρε το ELS, όταν, μέσα σε 270 δευτερόλεπτα, καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν άνω των $2,500,000 στο δεύτερο stage.
Πάρε το 360, όταν καταστρέψεις αντικείμενα που κοστίζουν άνω των $2,500,000 στο τρίτο stage και μέσα σε καθορισμένο χρόνο από τη στιγμή που θα χτυπήσεις τον τηλεφωνικό θάλαμο.
Πάρε το GTK, αν τρέξεις πάνω από 180 km/h στο speed checker του δεύτερου stage. Επιπλέον, όμως, θα πρέπει να τελειώσεις την αποστολή μέσα στον καθορισμένο χρόνο. Διαφορετικά, πέρασε μέσα από το speed checker με περισσότερο από 114 mph.
Πάρε το F1, όταν τελειώσεις το πρώτο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το PLC, όταν τελειώσεις το δεύτερο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το TNK, όταν τελειώσεις το τρίτο stage χωρίς φθορές ($0 φθορές στα αντικείμενα).
Πάρε το SSP, όταν περάσεις το speed checker στο δεύτερο stage με περισσότερο από 144 mph.
Πάρε το RCC, το οποίο βρίσκεται στην πίσω αριστερή γωνία του mall στο level 3.

AMOK

Αήττητος

Στην οθόνη επιλογών γράψε το password "XBABYX" και ξεκίνησε ένα παιχνίδι. Η ενέργειά σου θα είναι μειωμένη, αλλά δεν πρόκειται να ξαναπεθάνεις ποτέ!

Επιλογή Level

Γράψε "ZZZCYX" για να έχεις τη δυνατότητα να επιλέγεις το level που θέλεις.

Κρυφό Level

Στο Mission 1, Phase 2, όταν ολοκληρώσεις τους σκοπούς σου, πήγαινε νότια. Θα βρεθείς σε ένα αδιέξοδο, όπου έχεις όμως μία εναλλακτική έξοδο. Μπες μέσα για να κερδίσεις μία bonus "υποβρύχια" αποστολή.

Πολύ γρήγορα πυρά

Γράψε το password "YAYAYA".

Level Codes

Phase 2.1.: CBYXYC
Phase 3.1.: XABXAB
Phase 3.2.: AZCBXC
Phase 4.1.: YYBBCY
Phase 4.2.: BAXCXX

FORMULA 1 '97

Ο γύρος 16 στο Championship

Γράψε το όνομα: OEAN ALESI, NEAN ALESI, PEAN ALESI ή QEAN ALESI.

Bonus Διαδρομές

Για να πάρεις 4 bonus διαδρομές, γράψε το όνομα: BILLY BONUS.

Wipeout 2097/XL Mode

Γράψε το όνομα: PI MAN.

60s αυτοκίνητα

Γράψε SWINGING SIXTIES για να έχεις αυτοκίνητα από το 1965.

Γραφικά VR

Γράψε το όνομα: VIRTUALLY VIRTUAL.

Αλλα sound effects και background music

Γράψε το όνομα: SWAP SHOP.

Murray & Martin Sprite εκφωνητές

Γράψε το όνομα: BOX CHATTER.

Θέα από ελικόπτερο

Γράψε ZOOM LENSE.

Πρώτη θέση

Γράψε το όνομα TOO EASY για να έχεις την πρώτη θέση σε όλες τις διαδρομές στο Arcade Mode και επιπλέον να έχεις πρόσβαση στην extra διαδρομή.

GRAND TOUR RACING '98

Η κόρνα

Πάτα ↑ κατά τη διάρκεια της κούρσας για να κορνάρεις.

Extra levels

Egypt 1: Διάλεξε οποιαδήποτε ομάδα και ξεκίνησε την κούρσα. Πέρασε πάνω από τρεις ξύλινες γέφυρες. Μετά την τρίτη άρχισε να ελαττώνεις ταχύτητα. Στα δεξιά σου θα δεις ένα παλιό αιγυπτιακό κτίριο. Βρες έναν τρόπο προκειμένου να πας εκεί (οδήγησε κατά μήκος της άκρης της άμμου). Αφού φτάσεις, οδήγησε γύρω από το κτίριο. Θα βρεις ένα τετράγωνο αντικείμενο σε χρώμα χρυσαφί. Οδήγησε πάνω του και θα μπεις στο Extra Level.

Moscow 1: Διάλεξε την κόκκινη ομάδα (Ahmed). Αν βγεις πρώτος, θα πας στο Moscow 2. Κράτησε την ίδια ομάδα και ξεκίνησε το δεύτερο level. Τώρα θα βρέχει. Ξεκίνησε την κούρσα και περίπου

στο τέλος της διαδρομής θα δεις ένα μεγάλο άλμα. Χτύπησε το άλμα καθώς θα κινήσεις προς τα αριστερά (αν δεν το χτυπήσεις, γύρισε πίσω και επανάλαβε). Θα πρέπει να πηδήσεις το κιγκλίδωμα της σιδηροτροχιάς. Αφού το κάνεις, θα δεις ένα κτίριο με πολλά παράθυρα. Υπάρχει ένα μονοπάτι σε κάθε πλευρά του κτιρίου. Κατέβα από την αριστερά πλευρά και θα δεις ένα χρυσό αντικείμενο, το οποίο θα πρέπει να πατήσεις προκειμένου να μπεις στο Extra Level.

Switzerland 1: Διάλεξε την κόκκινη ομάδα (Ahmed). Οδήγησε μέχρι να περάσεις μέσα από δύο τούνελ. Μετά το δεύτερο τούνελ θα διακρίνεις σπιτάκια και ανθρώπους στα αριστερά σου. Εάν πηγαίνεις αρκετά γρήγορα, θα μπορέσεις να πηδήσεις έξω από το δρόμο και να κατευθυνθείς προς τα σπιτάκια. Ψάξε πίσω από τα σπίτια και θα βρεις το χρυσό αντικείμενο που θα σε πάει στο Extra Level.

Bonus αυτοκίνητο και διαδρομή: Ξεκίνησε μια κούρσα στο Hong Kong, level 5. Οδήγησε μέχρι να μπεις στο χωματόδρομο, μετά συνέχισε μέχρι να δεις τη γέφυρα. Πέρασε αργά τη γέφυρα και μετά στρίψε απότομα δεξιά. Οδήγησε κάτω από τη γέφυρα για να βρεις ένα χρυσό κόσμημα και, αφού το πάρεις, θα έχεις πρόσβαση στο bonus αυτοκίνητο και την bonus διαδρομή.

JET MOTO

Ευκολότερα Τρικ

Οταν νικήσεις το παιχνίδι, θα εμφανιστεί το μήνυμα "Codes Enabled". Σε αυτή την οθόνη πάτησε: ↓, ●, ←, L1, ←, →, ←, →. Αυτό θα κάνει τα τρικ πιο εύκολα και πιο γρήγορα στην ενεργοποίησή τους. Προσοχή, όμως! Για να πας στο Master Mode θα πρέπει να κερδίσεις πρώτα το παιχνίδι στο Professional.

Αυτόματα στην πρώτη θέση

Στο options menu πάτησε: ↓, ↑, ✖, ▲, ■.

Ενεργοποίηση των κωδικών χωρίς να κερδίσεις το παιχνίδι

Πήγαινε στην οθόνη επιλογών και επίλεξε Professional difficulty και τον αριθμό των laps στα 6. Μετά πήγαινε στο κυρίως menu και πάτησε: ●, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ▲. Θα ακούσεις ένα "Ka-Ching!" και το "Codes Enabled" θα εμφανιστεί στην οθόνη.

Joyride tip

Στο Joyride, πήγαινε στη ράμπα (όχι στον σπασμένο δρόμο).
Πήδα πάνω από τη ράμπα και στρίψε. Πήγαινε προς το πλάι της ράμπας και πήγαινε στην πρώτη γραμμή που φαίνεται στη ράμπα. Ανέβα αργά προς τα εκεί και ακριβώς όταν τη χτυπήσεις θα σε στείλει στον αέρα.
Οταν είσαι στον αέρα μπορείς να κάνεις τρία backflips με τρεις στροφές αν πατήσεις και κρατήσεις πατημένα τα L1 ή R1 και ↑ ή ↓.

Φρένα στον αέρα

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε R1, R2, →, L2, ↑, ●, ↑, ●.

Απειρα Turbos

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ▲, ●, →, R2, ↑, ■, ↑, ▲.

Μηδέν αντίσταση

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προυγούμενα) πάτησε ■, L1, ▲, ←, L1, ↓, R2, ▲ ή ■, L1, ▲, →, L1, ↓, R2, ▲.

Αγώνας πάνω σε πάγο

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ↑, R2, R1, →, L1, ■, →, →.

Δρομέας Πύραυλος

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ▲, ↑, ↑, L2, L2, ↑, ↑, ↑.

Για να φαίνονται οι κάμερες

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ▲, ↓, ■, ▲, L1, L1, R1, R1.

Two players mode με διαφορετικά ποδήλατα

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ●, ■, R2, ●, ▲, L2, →, ↑.

Σούπερ ικανότητα

Στην οθόνη "Code Enabled" (βλ. προηγούμενα) πάτησε ↓, ●, ←, L1, ←, →,←, →.

Ολες οι διαδρομές

Για να "ξεκλειδώσεις" όλες τις διαδρομές, πήγαινε στην οθόνη των επιλογών και θέσε τη δυσκολία στο Amateur και το Trophy Presenter στο Male. Επίστρεψε στην κυρίως οθόνη και πάτησε ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←. Πήγαινε ξανά στην οθόνη επιλογών πατώντας ←,

MDK PART III

Το τελευταίο μέρος αυτής της συναρπαστικής περιπέτειας. Απολαύστε το χωρίς πολλές λέξεις...

6ος ΚΟΣΜΟΣ

1η περιοχή

Περιμένετε μέχρι να προσγειωθεί το Dummy Decoy στην περιοχή και κατόπιν μαζέψτε το. Επειτα περιμένετε το φρουρό να κυλήσει μέσα από το γυάλινο τοίχο και ανηφορίστε τρέχοντας προς το μεγάλο διάδρομο, μέχρι να φθάσετε σε ένα δωμάτιο με έναν Guard Generator και ένα Homing Mortar pick-up. Μαζέψτε το pick-up και καταστρέψτε τον Generator με το πολυβόλο σας. Οταν εκραγεί, θα αφήσει πίσω του μια τρύπα στο έδαφος. Αφού πέσετε μέσα στην τρύπα, προχωρήστε προς την επόμενη περιοχή.

2η περιοχή

Αφού προσγειωθείτε στη συγκεκριμένη περιοχή, γυρίστε έτσι ώστε να μπορείτε να δείτε τον Gunter και την αγέλη με τα Alien Dogs. Μπείτε σε Sniper mode και χρησιμοποιήστε τα Homing Mortars για να εξοντώσετε την αγέλη. Βγείτε από Sniper mode και χρησιμοποιήστε το πολυβόλο σας, για να αποτελειώσετε οτιδήποτε έχει επιζήσει. Οταν έχουν σκοτωθεί όλα τα Alien Dogs, τρέξτε προς τα πάνω και πίσω από τον Gunter και κυνηγήστε τον μέσα στην περιοχή, τρέχοντας και πυροβολώντας με το πολυβόλο σας. Αφού φάει αρκετές σφαίρες, ο Guunter θα τρέξει προς το κέντρο της περιοχής και θα πηδήξει, αφήνοντας μια τρύπα στο πάτωμα. Αφού πέσετε μέσα στην τρύπα, θα συνεχίσετε στην επόμενη περιοχή.

3η περιοχή

Τρέξετε κάτω κατά μήκος όλου του δωματίου και πηδήξτε στη χαμηλότερη από τις πλατφόρμες που υπάρχουν στον τοίχο. Σκαρφαλώστε στις πλατφόρμες, μέχρι να φθάσετε το Super Chain Gun και μαζέψτε το. Επειτα στρίψτε προς τα αριστερά και πηδήξτε απέναντι, για να μαζέψετε το Homing Mortar. Τρέξτε προς την άλλη άκρη του δωματίου και πηδήξτε απέναντι, προς την κοντινότερη αιωρούμενη πλατφόρμα. Ανεβείτε πάνω της και συνεχίστε να πηδάτε από πλατφόρμα σε πλατφόρμα, μέχρι να βρεθείτε απέναντι από τον πέτρινο πύργο. Καταστρέψτε το αιωρούμενο Gun Pod στο υψηλότερο σημείο του πύργου. Επειτα πηδήξτε, πρέπει να πέσετε από την άλλη πλευρά, για να φθάσετε στην επόμενη περιοχή.

4η περιοχή

Τρέξτε μέσα στην περιοχή και μαζέψτε όσο το δυνατόν περισσότερα από τα power-up και pick-up που έχουν πέσει στην περιοχή. Οταν θα έχετε μαζέψει ένα Dummy Decoy ή Twister, πετάξτε το στο κέντρο της περιοχής, για να απασχολήσετε τους φρουρούς. Επειτα μπείτε σε Sniper mode, για να σκοτώσετε τον Gunter που βρίσκεται στο υψηλότερο μέρος του πύργου του. Πυροβολήστε τον αρκετές φορές και θα πέσει στο έδαφος, αναγκάζοντας τον ψηλό, ξύλινο πύργο να διαλυθεί. Τρέξτε πίσω στο αρχικό σημείο αυτής της περιοχής και χρησιμοποιήστε την πλατφόρμα, για να περάσετε πάνω από τον πύργο που καταρρέει. Τρέξτε προς τα πάνω στην πλατφόρμα - θα πέσετε κάτω, μέσα στην τρύπα προς την τελική δοκιμασία.

5η περιοχή

Αιωρηθείτε προς τα κάτω στην περιοχή και κατευθυνθείτε προς το τρίτο δωμάτιο, όπου υπάρχει ένα Gunter Snack Dispencer. Τρέξτε προς το πλήκτρο δίπλα από το Dispenser και ένα Gunter Snack θα βγει από το μηχάνημα. Μαζέψτε το και πετάξτε το προς το βασικό τομέα της περιοχής. Ο Gunter θα κυνηγήσει το Snack, επιτρέποντάς σας να πάρετε τη Worlds Smallest Nuclear Bomb από το σημείο όπου αρχικά στεκόταν. Μόλις την έχετε στην κατοχή σας, τρέξτε προς τον ανεμιστήρα και αιωρηθείτε με τα κύματα αέρα που αφήνει. Οταν είστε στο ίδιο επίπεδο με την πλατφόρμα, πρέπει να πέσετε πάνω της και να χρησιμοποιήσετε τα πυρηνικά, για να καταστρέψετε την ατομική κλειδαριά. Επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και για τις επόμενες κλειδαριές και τα Bones θα απελευθερωθούν. Μόλις τελειώσει το animation που δείχνει τα Bones να πηδούν προς το Snack Dispencer, τρέξτε από πάνω του και μαζέψτε τα Bones/Snack hybrid που πέφτουν από το μηχάνημα. Πετάξτε αυτό στο Gunter και θα τρέξει επάνω του τρώγοντάς το πεινασμένα. Τώρα καθίστε να απολαύσετε πώς η λαιμαργία σκότωσε τον Gunter :-) (κατά το "η περιέργεια σκότωσε τη γάτα"!!!).

✖. Τώρα, θέσε τη δυσκολία στο Professional και το Trophy Presenter στο "Rider's Choice". Πήγαινε γρήγορα στην κυρίως οθόνη και πάτησε ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →. Αν τα έχεις κάνει όλα σωστά, θα ακούσεις ένα "Ka-ching!" και θα έχεις πλέον πρόσβαση σε όλες τις διαδρομές.

Cliff Diver

Πήγαινε στη διαδρομή Cliff Diver. Κοντά στο τέλος της διαδρομής υπάρχει ένα ψηλό νησί με ένα δέντρο πάνω του. Πήγαινε προς το δέντρο και πήδα στο νησί. Αν ο χρόνος σου είναι καλός θα μπορέσεις να κάνεις 4-8 flips.

Blackwater Shortcut

Θα μπορέσεις να κερδίσεις περίπου 10 δευτερόλεπτα, αν οδηγήσεις μέσα από τις πόρτες στο Plantation House.

Για να ξαναδείς τη νικηφόρα κούρσα

Στην οθόνη επιλογών θέσε τη δυσκολία στο Amateur και σβήσε τα turbos και τα grapples. Επίλεξε Credits καθώς έχεις πατημένο το L1 στον controller. Μπορείς να αλλάζεις εικόνες πατώντας το ✖ ή να φύγεις από εκεί πατώντας το ▲.

Για να δεις όλα τα τελειώματα

Στην οθόνη επιλογών θέσε τη δυσκολία στο Amateur και σβήσε τα turbos και τα grapples. Επίλεξε Credits καθώς έχεις πατημένο το L2 στον controller.

Ειδική Αφιέρωση

Επίλεξε Dakota και επίστρεψε στην οθόνη των τίτλων.
Πήγαινε στα options και θέσε τον αριθμό των Laps στα 2 και το Trophy Presenter στο Female. Κράτα πατημένο το R2 και επίλεξε Credits.

LEMMINGS 3D

1. FUNSTART
2. STARTING
3. DIFFERENT
4. PLECTRUM
5. ROBINSON
6. GREGATIM
7. FUNCTION
8. BLANDISH
9. LAMPWICK
10. MURLITION
11. SURPRISE
12. TRAPDOOR
13. FIGUERAS
14. SANDWICH
15. BATEMANS
16. PANGOLIN
17. GARGANEY
18. PECULIAR
19. ESPANOLA
20. WOBEGONE
21. TRISTART
22. SHOBNALL
23. CURLICUE
24. BILLYCAN
25. GOLDPEAK
26. GRIPPING
27. FUGITIVE
28. FEARLESS
29. SPITULUM
30. BESLAVER
31. ANABLEPS
32. QUINCUNX
33. TARLATAN
34. YANGSING
35. GUMMOSIS
36. PRODNOSE
37. NGULTRIM
38. COTTABUS
39. THANKSTO
40. BIERHAUS
41. TAXSTART
42. AFBAMIXS
43. BRADFORD
44. SHEEPAND
45. SMARMITE
46. CHEAPGAG
47. THINKYOU
48. PROBABLY
49. CANTREAD
50. NEXTONES
51. TSTDFWTO
52. HOHOOHHF
53. EMAWROAT
54. SETNTETH
55. ECRWHNSA
56. AOEAOJON
57. RDARSORG
58. EEDDEYTX
59. XSXSXXXX
60. FOOTBALL
61. MAYSTART
62. TASHKENT
63. ZULUDAWN
64. QUATRAIN
65. GRANDCRU
66. WITTMANN
67. WHATNEXT
68. UNCTIOUS
69. EVERARADS
70. ENTREATY
71. GLACKIAN
72. WHEEEEEE
73. IKEIMMEL
74. MORROCCO
75. TWOPOINT
76. FOLLICLE
77. SPROCKET
78. METARULE
79. FALLBACK
80. BEANCURD

MARVEL SUPER HEROES

Για να παίξεις ως Dr Doom

Τελείωσε και σώσε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα default settings. Πάτησε ↓, μετά πάτησε ξανά ↓ και κράτησέ το πατημένο. Πάτησε γρήγορα στον controller LK, MK, FK με αυτή τη σειρά, κρατώντας κάθε κουμπί καθώς πατάς το επόμενο. Θα ακούσεις τις λέξεις "Captain America" αλλά θα εμφανιστούν το πρόσωπο και το όνομα του Dr Doom.

Αλλος τρόπος: Τελείωσε το παιχνίδι σε όποιο επίπεδο δυσκολίας θέλεις (μπορείς να συνεχίσεις όσο θέλεις). Επίλεξε Arcade Mode. Βεβαιώσου ότι ο κέρσορας είναι στον Spiderman (Captain America for Player 2). Πάτησε δύο φορές το ↓ (κρατώντας το πατημένο τη δεύτερη φορά), κατόπιν πολύ γρήγορα πάτησε και κράτησε πατημένο το weak kick, μετά (συνεχίζοντας να κρατάς πατημένο το weak kick) πάτησε και κράτησε πατημένο το medium kick και στη συνέχεια (κρατώντας πατημένα τα weak και medium kick) πάτησε και κράτησε πατημένο το strong kick. Ολα αυτά θα πρέπει να γίνουν σχετικά γρήγορα, για αυτό μάλλον χρειάζεται κάποια εξάσκηση προτού το κάνεις σωστά.

Για να παίξεις ως Thanos

Τελείωσε και σώσε το παιχνίδι χρησιμοποιώντας τα default settings. Πάτα ↑, μετά ↑ ξανά και κράτα το πατημένο. Πάτα γρήγορα στον controller FP, MP, LP με αυτή τη σειρά, κρατώντας το κάθε κουμπί καθώς πατάς το επόμενο. Θα ακούσεις τις λέξεις "SpiderMan", αλλά θα εμφανιστούν το πρόσωπο και το όνομα του Thanos.

Αλλος τρόπος: Τελείωσε το παιχνίδι σε όποιο επίπεδο δυσκολίας θέλεις (μπορείς να συνεχίσεις όσο θέλεις). Επίλεξε Arcade Mode. Βεβαιώσου ότι ο κέρσορας είναι στον Spiderman (Captain America for Player 2). Πάτησε δύο φορές το ↑ (κρατώντας το πατημένο τη δεύτερη φορά), μετά πολύ γρήγορα πάτησε και κράτησε πατημένο το strong punch, κατόπιν (συνεχίζοντας να κρατάς πατημένο το strong punch) πάτησε και κράτησε πατημένο το medium punch, και στη συνέχεια (κρατώντας πατημένα τα strong και medium punch) πάτησε και κράτησε πατημένο το weak punch.

Για να παίξεις ως Anita

Βάλε τους παραπάνω κωδικούς (για να παίξεις ως Thanos και Dr Doom), μετά πήγαινε πίσω στην οθόνη επιλογής χαρακτήρα και πάτα: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑ και καθώς έχεις πατημένο το τελευταίο ↑ πάτα light, med και heavy punch με αυτή τη σειρά.

Κανένα έλεος!

Αφού τελειώσεις την τελευταία πίστα, πάτησε Select για να συνεχίσεις να χτυπάς τον αντίπαλό σου.

Δεύτερη στολή

Σε οποιονδήποτε χαρακτήρα κράτησε πατημένο το ↑ ή το ↓ για

MOTOR RACER

Για να δεις το τέλος

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ■, ▲, •, ▲, ■, ▲, L1, ↑, R2, ✱.

Για να δεις τα credits

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: •, ▲, ■, •, ▲, ■, ↑, →, ←, ✱ ή πάτησε: •, ▲, •, •, ▲, •, ↑, →, ←, ✱.

Για να δεις το FMV της νίκης

•, ▲, •, ▲, •, ▲, L1, ↑, R2, ✱.

Για να ενεργοποιήσεις όλες τις διαδρομές

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ■, R2, ▲, ✱ ή πάτησε: ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, •, R2, ▲, ✱.

Για να ενεργοποιήσεις όλες τις ανεστραμμένες διαδρομές

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, •, L2, ▲, ✱.

Night Mode

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↑, •, L1, ↓, ▲, L2, ■, ←, R1, ✱ ή πάτησε: ↑, •, L1, ↓, ▲, L2, •, ←, R1, ✱.

Reverse Mode

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ←, →, ←, →, ■, •, R1, L1, ▲, ✱ ή πάτησε: ←, →, ←, →, •, •, R1, L1, ▲, ✱.

Pocket Bikes

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✱.

Cpu Bikes

Θα μπορούν να τρέχουν μόνο μέχρι 50 km/h. Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↓, ↓, ↓, •, L1, ■, L2, ↓, ↓, ✱ ή πάτησε: ↓, ↓, ↓, •, L1, •, L2, ↓, ↓, ✱.

Turbo Boost

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ↑, ↑, ↑, ▲, R1, ▲, R2, ↑, ↑, ✱.

τρία δευτερόλεπτα. Αν ο χαρακτήρας σου είναι στην πάνω γραμμή πάτα το ↑. Αν είναι στην κάτω γραμμή πάτα το ↓.

Προσβολή

Καθώς παίζεις, πάτα ↓, ↓, Select για να προσβάλεις τον αντίπαλό σου.

Smashing Pumpkins

Οταν δεις ένα πραγματικό gem, πάτα Select και ο χαρακτήρας σου θα αρχίσει να πετά κολοκύθες!

Για να απενεργοποιήσεις το V.S. Mode Power Gems

Πάτησε Select στους controllers 1 και 2 προτού ξεκινήσει ο αγώνας. Εάν εμφανιστεί η φράση "No Gems" τότε ο κωδικός έχει περαστεί σωστά.

Κινήσεις του Dr Doom

Energy Beam: QCF + P
Photon Shot: HCB + P
Rock Shield: HCB + K
Photon Array (άπειρη κίνηση): QCF + όλα τα punches

Κινήσεις του Thanos

Charge: HCF + P (μπορεί να γίνει και στον αέρα)
Rock Throw: HCB + K
Bubble Throw: HCF + K
Infinity Gauntlet (άπειρη κίνηση): QCB, QCB + οποιοδήποτε κουμπί (κάθε κουμπί δίνει και διαφορετική κίνηση)

MDK

Cheats για τα όπλα

Χρησιμοποίησε τα παρακάτω cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, χωρίς να το σταματήσεις:

Hand Grenade: ▲, ●, ■, ■, L1, →.
Mortar: ←, L1, ▲, ■, →, ●, ←, ←.
Dummy Decoy: ✖, L1, →, ●, ✖, ↑, ■.
Super Chain Gun: ←, L1, ↓, ■, ▲, ↑, ↓.
Cow Drop: ↑, ↓, ↓, L1, →.
Homing Sniper Grenade: ←, ↑, ✖, ■, L1, L1, → (ή σταμάτα το παιχνίδι και πάτησε: ←, ↑, ✖, ▲, L1, L1, →).
Bones Airstrike: ↓, ↑, ●, ↓, ↑, ↓, L1.
Most Interesting Bomb: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σταμάτα το παιχνίδι και πάτησε: ↓, →, ●, ●, ←, ←, ↑, ■, ▲.
Sniper Grenade: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σταμάτα το παιχνίδι και πάτησε: ↑, ■, L1, ←, ●, ▲, ■.
Thumper Weapon: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σταμάτα το παιχνίδι και πάτησε: ↓, ↑, ←, ←, ▲, ↑, →, ↓.
Twister Weapon: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, σταμάτα το παιχνίδι και πάτησε: ↓, L1, ■, ▲, →, ↑, ✖.

NIGHTMARE CREATURES

Απειρη ζωή, επιλογή level και άλλα

Στην οθόνη password πάτα ←, ↑, ✖, ■, ↓, ▲, ■, ↓, H, ←, ↑, ▲, ↓, ●, ▲, ■, ↓.

Snake Boss

Οταν μπεις στο δωμάτιο με το φίδι που πετά φωτιές, θα δεις πέντε κολόνες. Σπάσε αυτές τις κολόνες με το σπαθί σου και ρίξ' τες πάνω στο φίδι. Αφού πέσουν όλες, οι φωτιές θα σταματήσουν και το φίδι θα αρχίσει να σε δαγκώνει. Προσπάθησε να το αποφύγεις πατώντας L1 ή R1. Οταν αρχίσει να αιωρείται στην πισίνα χτύπα το στο κεφάλι. Επανάλαβε τέσσερις ή πέντε φορές και θα πεθάνει.

Passwords

2: ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ●.
3: ↑, ✖, ●, ▲, ▲, ↓, ■, ↑.
4: ↑, ■, ▲, ✖, ▲, ■, ↑, ●.
7: ▲, ←, ▲, ✖, ●, ←, ●, ✖.
8: ▲, →, ▲, ↑, ●, ●, ✖, ■.
9: ●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖.
10: ●, ●, ▲, →, ▲, ↑, ↓, ↓.

Ignatius Passwords

1. ▲, ●, ●, ▲, ▲, ↑, ✖, ↑.
2. ▲, ✖, ●, ↑, ▲, ▲, ■, ▲.
3. ▲, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ✖.
4. ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖.
5. ▲, ↓, ▲, ↑, ●, ▲, ▲, ■.
6. ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ●, ✖.
7. ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ▲, ✖, ✖.
8. ●, ▲, ▲, ✖, ●, ●, ■, ✖.
9. ●, ●, ▲, ↓, ▲, ■, ↓, ↑.
10. ●, ✖, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■.
11. ●, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, ■.
12. ●, ↑, ▲, ↓, ▲, ▲, ●, ↑.
13. ●, ↑, ▲, ■, ▲, ↓, ●, ■.
14. ●, ↓, ▲, →, ▲, ●, ✖, ↓.
15. ●, ←, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■.
16. ●, →, ▲, ■, ▲, ●, ↑, ■.
17. ✖, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑.
18. ✖, ●, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑.
19. ✖, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓.
20. ✖, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓.

EARTHWORM JIM

Cheat codes

Για έξτρα ενέργεια σταμάτησε (pause) το παιχνίδι και πάτησε: ←, A, Z, Y.
Για φουλ ενέργεια σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε: ←, A, Z, Y, ↓, A, Y, ↓.
Για έξτρα ζωές σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε: Y, A, →, ↓, ↓, A, ←, →.

JURASSIC PARK: LOST WORLD

Βάλε τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη Password:

Για να παίξεις με τον Prey: txtxoxsttsox
Για να παίξεις με τον κυνηγό: sxotxostsxox (Θα παρατηρήσεις ότι, αφού εισαγάγεις τον κωδικό αυτόν, ο ήχος θα κλείσει. Για αυτό βγες από το παιχνίδι, μπες στα options και άνοιξε τον ήχο και ξαναγράψε τον ίδιο κωδικό προκειμένου να παίξεις τον κυνηγό.)
Για να παίξεις με τον Raptor: sxotxostxsox
Για να παίξεις με τον T-rex: tsosxttosttx (Αφού εισαγάγεις τον κωδικό αυτόν, ο ήχος θα κλείσει. Για αυτό βγες από το παιχνίδι, πήγαινε στα options και άνοιξε τον ήχο. Στη συνέχεια ξαναγράψε τον ίδιο κωδικό για να παίξεις τον T-rex.)
Ζωές: txstoxsostxo

Level Passwords for Nadia

2. ↑, ●, ▲, ←, ▲, ■, ✖, ■.
3. ↑, ✖, ▲, ↑, ▲, ■, ■, ✖.
4. ↑, ■, ▲, ↑, ▲, ↑, ↑, ✖.
5. ↑, ↑, ▲, ↑, ▲, ↓, ↓, ✖.
6. ↑, ↓, ▲, ↑, ▲, ←, ←, ✖.
7. ↑, ←, ▲, ↑, ▲, ▲, ▲, ✖.
8. ↑, →, ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ●.
9. ↓, ▲, ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■.
10. ↓, ●, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑.
11. ↓, ✖, ✖, ■, ▲, ↑, ←, ↑.
12. ↓, ■, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑.
13. ↓, ↑, ✖, ■, ▲, ←, ●, ↑.
14. ↓, ↓, ✖, ■, ▲, ▲, ✖, ↑.
15. ↓, ←, ✖, ■, ▲, ●, ■, ↑.
16. ↓, →, ✖, ■, ▲, ✖, ↑, ↑.
17. ←, ▲, ✖, ■, ▲, ■, ↓, ↑.
18. ←, ●, ✖, ■, ▲, ↑, →, ↑.
19. ←, ✖, ✖, ■, ●, ↓, ●, ↓.
20. ←, ■, ✖, ■, ●, ←, ✖, ↓.

Κινήσεις του Father Ignatius Blackward

Double Kick: ■, ■.
Triple Kick: ■, ■, ■.
Double Strike: ✖, ✖.
Triple Strike: ✖, ✖, ✖.
Hammer Curl: ✖, ■, ■.
Lunge Kick: ■, ▲, ✖.
Crescent Kick: ■, ✖, ✖.
Windmill Slam: ✖, ✖, ✖, ■.
Scottish Backhand: ■, ✖, ■.
Spin Strike: ✖, ■, ✖, ■.
Ahab's Spear: ■, ▲.
Ahab's Revenge: ■, ✖, ■, ✖.
High Kick Feint: ■, ▲, ■, ✖.
Judas Jack Knife: ✖, ▲, ●.
Last Judgement: ✖, ■, ●.
Hammerhead Crush: ✖, ■, ▲.
Armageddon Tactic: Τρέξε, ✖ + ■.
Tornado Kick: ↑ + ✖.
Roundhouse Volley: ↑ + ■.
Flying Elbow Smash: ▲, ✖.
Flying Staff Strike: ▲, ■.
360 Jam: ✖, ▲.
Back Strike: ↓, ■.
Block: ●.

Κινήσεις της Nadia F.

Double Kick: ✖, ✖.
Triple Kick: ✖, ✖, ✖.
Double Strike: ■, ■.
Triple Strike: ■, ■, ■.
Back Flip Kick Combo: ■, ■, ■, ✖, ↑ + ✖.
Side Flip Kick: ■, ■, ▲, ✖.
Gymnast Kick: ■, ▲ + ● (πάτησε δύο φορές).
Muscovian Boot Stomp: ■, ✖, ✖.
Feet of Fury: ■, ✖, ✖, ✖.
Cyclone Volley: ✖, ✖, ✖, ■.
Wuthering Slice: ✖, ✖, ↓ + ■.
Whip Slash: ✖, ■.
Bloody Ballerina: ✖, ■, ↑ + ■ + ✖.
Gymnast Strike: ✖, ↑ + ✖.
Divide and Conquer: ✖, ↑ + ✖, ■ + ✖.
Whirling Dervish: ↑ + ✖.
Spin Blade: ↑ + ■.
Overhead Slam: ▲, ✖.
Flying Cross: ▲, ■.
Back Kick: ↓, ✖.
Block: ●.

PANZER DRAGOON II ZWEI

ADEC System

Για να ενεργοποιήσεις το ADEC system, επίλεξε Full Instruments στο options menu. Καθώς παίζεις, πάτησε B στον δεύτερο controller για να ενεργοποιήσεις το ADEC.

X-Y Radar

Καθώς παίζεις, πάτησε A στον δεύτερο controller.

Αυτοκαταστροφή

Για να σκοτωθείς, πάτησε A + B + C + L + R κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή κράτησε πατημένα τα L και R και πάτησε ταυτόχρονα τα A, B και C.

Για να παίξεις ως Original Dragon

Θα πρέπει να τελειώσεις κάθε stage με σκορ καλύτερο από 90% και να πάρεις τη δεύτερη

διαδρομή. Οταν φτάσεις στη σπηλιά, θα πρέπει να ακολουθήσεις την τρίτη διαδρομή. (Είναι το μόνο level που έχει τρίτη διαδρομή). Το τρικ θα δουλέψει όταν φτάσεις στον τελευταίο χαρακτήρα. Ο dragon θα πάρει την τελική του μορφή και θα μεταλλαχθεί σε original dragon (δηλαδή σαν dragon από το Panzer Dragoon).

Για να παίξεις με τον Τελικό Dragon

Ακολούθησε το δεύτερο μονοπάτι στο level 1, το δεύτερο μονοπάτι στο level 2 και το πρώτο μονοπάτι στο level 3.

Διπλή ταχύτητα

Στην οθόνη των τίτλων πάτησε: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

X-MEN vs STREET FIGHTER

Full Combo Gauge

Τελείωσε τους πρώτους πέντε αγώνες της ομάδας σου στο Arcade Mode έχοντας αρκετό combo. Στη συνέχεια νίκησε τον Gouki. Μία επιλογή για full combo gauge θα εμφανιστεί στην οθόνη των επιλογών.

Ιδιοι χαρακτήρες

Στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων φώτισε τον Wolverine και κράτησε πατημένο το ←. Ο δείκτης ξαφνικά θα αρχίσει να πηδά από τον έναν χαρακτήρα στον άλλο. Σταμάτησε το δείκτη όταν δείξει ξανά τον Wolverine. Ετσι, κάθε χαρακτήρας θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για κάθε ομάδα περισσότερες από μία φορές.

Διαφορετικά χρώματα στολών

Πάτησε X ή Z στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων.

Χτύπησέ τους όταν είναι κάτω!

Αφού κερδίσεις και η οθόνη γράψει KO, πάτησε Start και θα μπορείς να δείρεις το χαρακτήρα που ήδη έχεις νικήσει.

Το κοστούμι του Chun-Li

Πήγαινε στον Chun-Li και κράτησε πατημένο το κουμπί Start για πέντε δευτερόλεπτα, μετά πάτησε ένα οποιοδήποτε κουμπί και θα δεις τον Chun-Li με διαφορετική στολή.

Τυχαία επιλογή

Πήγαινε στο Magneto και κράτησε πατημένο το ← μέχρι να αρχίσει η τυχαία επιλογή. Για να διαλέξεις τυχαίο πρόσωπο απλώς πάτησε ένα κουμπί.

WWF WRESTLEMANIA

1. Για να γίνεις ακαταμάχητος πάτησε pause και στη συνέχεια: ✱, ▲, L2, →.
2. Απεριόριστες Combo κινήσεις: Κράτησε πατημένα τα L1 και R2 και μετά πάτησε ■, ✱, •, ▲.
Για να αυξήσεις το μέγεθος των ζημιών: ■, •, ▲, ✱ ή ✱, ■, •, ▲, ✱.

Rematch

Στο V.S. Mode όταν το πρόσωπο που νίκησε λέει τα λόγια της νίκης, αυτός που έχασε πρέπει να πατήσει ← και → και θα ακούσεις τον εκφωνητή να λέει "fight", οπότε ο αγώνας θα αρχίσει ξανά με τους ίδιους μαχητές.

IRON AND BLOOD

Μυστικοί χαρακτήρες

Βάλε τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη επιλογής χαρακτήρων (character select screen):
↑, ↓, ↑, B, ↓ / B, ▲, ✖ - Lord of Chaos
L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ + ✖ - Minion of Chaos
B / ■, Forward / ● - Minion of Order
↑, Forward / ↓, B, R1, R2, L2, L1 - Strahd

KRAZY IVAN

"Φώτισε" τη Ρωσία (Russia) στην οθόνη Arena Select, πάτησε R και γρήγορα πάτησε και κράτησε πατημένα το ✖ και το κάτω αριστερό του pad. Αφησε τα κουμπιά αυτά, αμέσως μόλις η σφαίρα προσγειωθεί στην αρένα την οποία θέλεις να επιλέξεις.

LONE SOLDIER

Σταμάτησε το παιχνίδι και βάλε τους ακόλουθους κωδικούς:

→, ↓, ●, ▲, ↑, →

Πλήρες οπλοστάσιο

↑, ←, ●, ▲, ↑, ←

Αόρατος

↓, →, ●, ▲, ↓, →

NASCAR RACING

Μυστικό παιχνίδι

Για να μπεις σε ένα μικρό μυστικό παιχνίδι, πάτησε START στον δεύτερο controller καθώς θα παίζει η οθόνη των τίτλων.

SNFL QUARTERBACK '97

Cheat Codes

Βάλε τους παρακάτω κωδικούς στην οθόνη Team Select:
X, X, X, Y, X, X - Pro Bowl Teams
X, X, Y, Y, X, Y - Turbo
X, X, Y, R, X, Y - High School Skills
X, X, Z, Y, X, Z - Mongo Players
X, X, X, L, X, X - Fumbles on Play
X, X, X, Z, X, X - Land Mines on Field
X, Y, L, L, X, L - Vikings vs. 49ers

OFF WORLD INTERSEPTOR

Για να έχεις αρκετά χρήματα, στο πρώτο menu γράψε: S, X, O, S, X, O, S, X, O, S, X, O, S, X, O, S, X, O, L1.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Arcade Mode

Για να παίξεις την πρωτότυπη arcade έκδοση του παιχνιδιού, περίμενε να εμφανιστεί η οθόνη των τίτλων και στη συνέχεια πάτησε A + C + Start στον δεύτερο controller.

SHINOBI X

Cheat Codes

999 Shurikens: Φώτισε τα shurikens στο menu των επιλογών και, κρατώντας πατημένα τα L και R, πάτησε A, B, C.

X2

Level Codes

Level
267776 - Ξεκίνημα με 9 καράβια
2) 713948
3) 900277
4) 213490
5) 866141
6) 321904
7) 196861
8) 040186
9) 841003

Criticius
216409

8 Credits
267776

Ξεκίνημα με 9 καράβια
220969

Για να μην έχεις φθορές
1807771

End Sequence
300167

99 Ζωές: Στην οθόνη των τίτλων πάτησε A, Z, B, Y, C, X και Start.
Επιλογή Level: Καθώς παίζεις, σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε A, B, A, B, C.
Extra Hard Δυσκολία: Στο κυρίως menu πάτησε A, B, C, B, A και Start.

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Χρησιμοποίησε τους παρακάτω κωδικούς στο Character Select Screen:

L1 + ● - Παίζεις με τον Akuma
L1 + R1 + ● - Παίζεις με τον Dan
R1 + ● - Παίζεις με τον Davilot

THE HORDE

1. Απεριόριστα Continues

Πάτησε Start και μετά πάτησε: A, ↓, →, A, ↓ και Start.

2. Για να πηδήσεις Level

Σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε: B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, →.

Για να είσαι αήττητος

Σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε: B, ↑, →, ↓, A, ↓, A, →.

Full Loot

L, A, A, B, L, A, R, D.

Ολα τα Items

B, R, A, L, L, D, R, A, A, L.

VIRTUA FIGHTER 2

Για να παίξεις σαν Gold Dural, βάλε τον παρακάτω κωδικό στην οθόνη Character Select: ↓, ↑, ←, → μαζί με το A.
Για να παίξεις σαν Dural βάλε τον παρακάτω κωδικό στην οθόνη Character Select: ↓, ↑, →, A και ← μαζί.
Για να αλλάξεις το χρώμα του χαρακτήρα σου κράτησε πατημένα τα ↑ και C καθώς επιλέγεις.

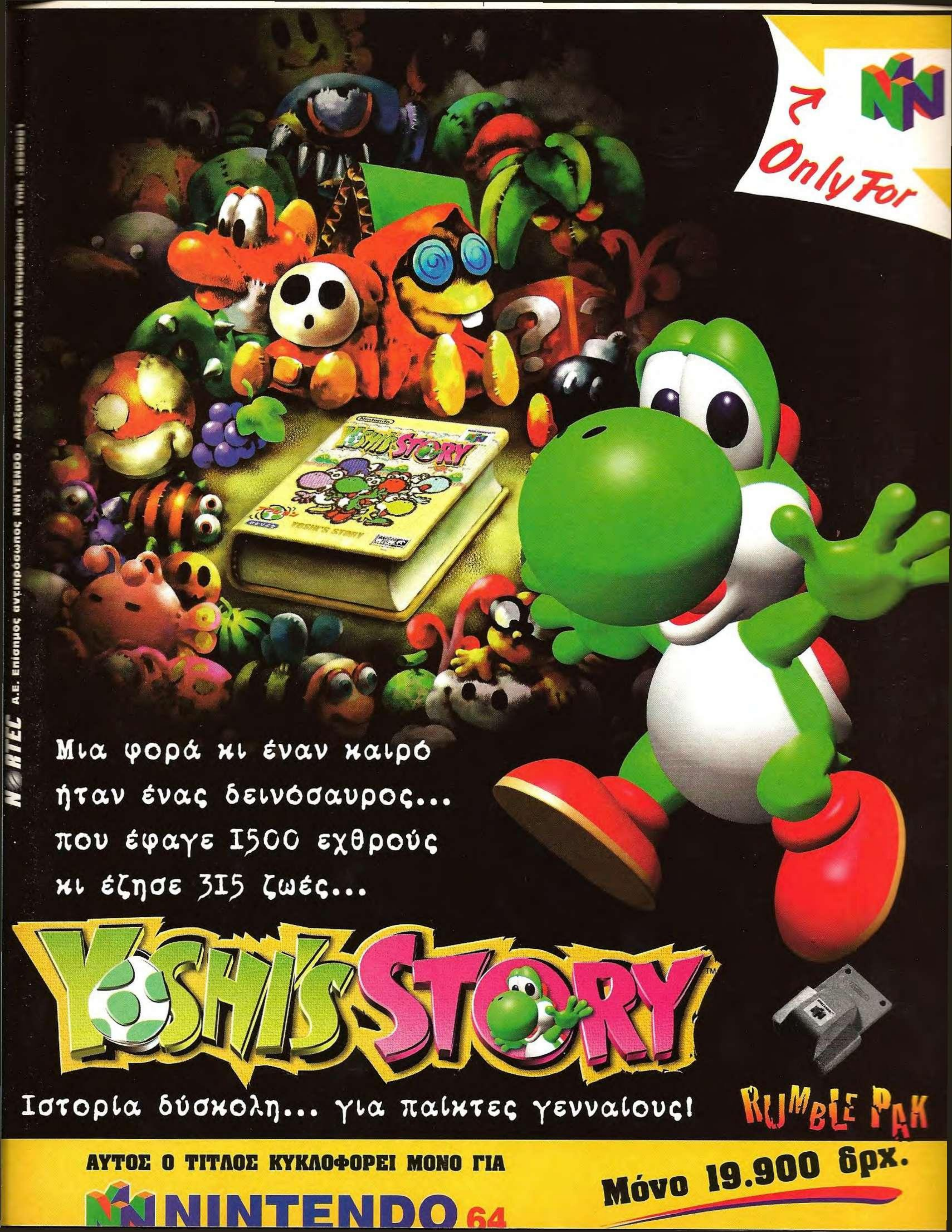
X-MEN

Επίλεξε τον Gambit και κατά τη διάρκεια του level 2 σταμάτησε το παιχνίδι και πάτησε: ↑, ✖, ✖, ✖, ●. Αυτό θα σου δώσει 30 δευτερόλεπτα ηλεκτρικής ισχύος.

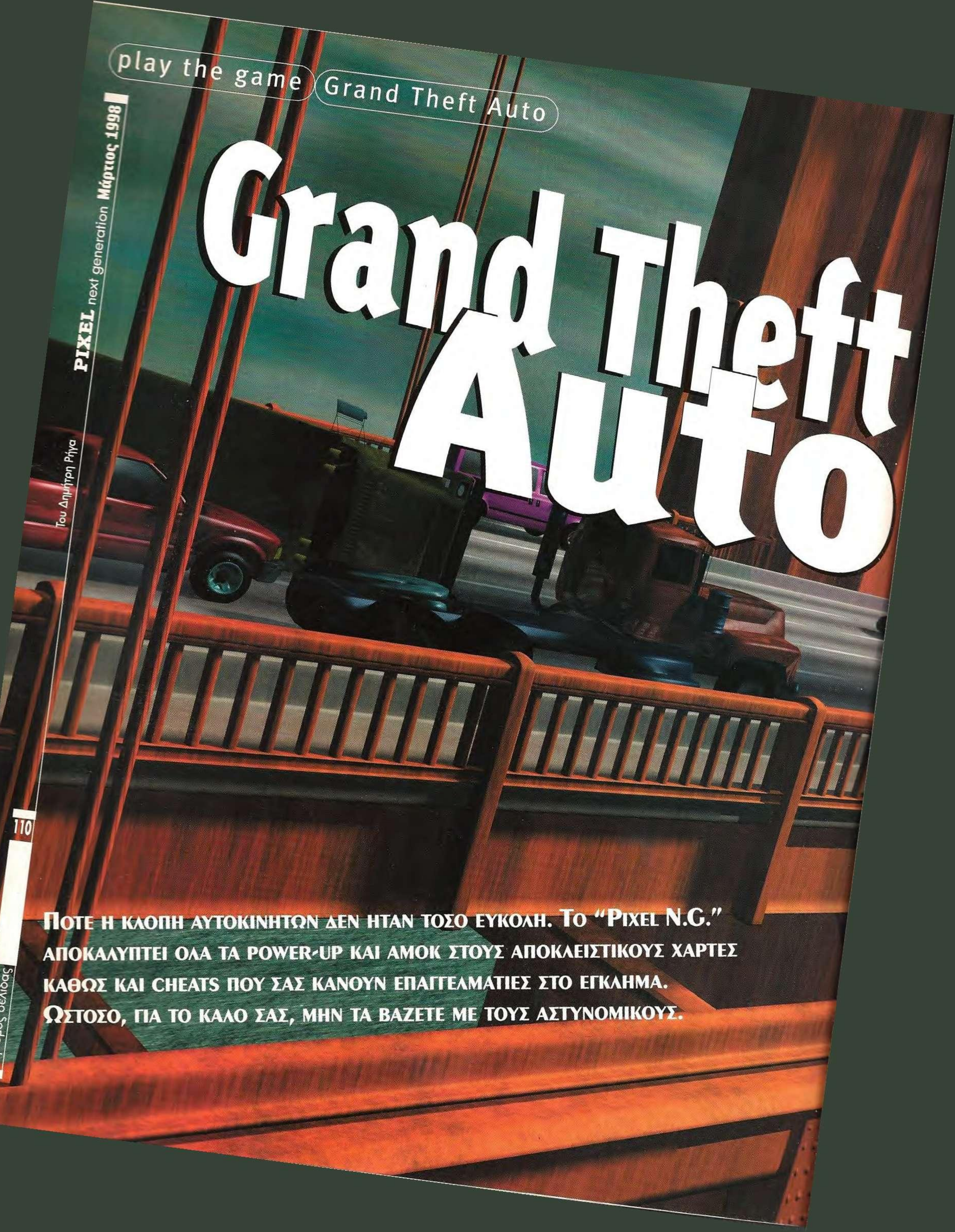
ZERO DIVIDE

Bonus Game

Κράτησε πατημένα τα Start και Select στο 2ο joypad και, όταν ανοίξεις το παιχνίδι, θα δεις να εμφανίζεται ένα shooting game με το όνομα "Tiny Phalanx".

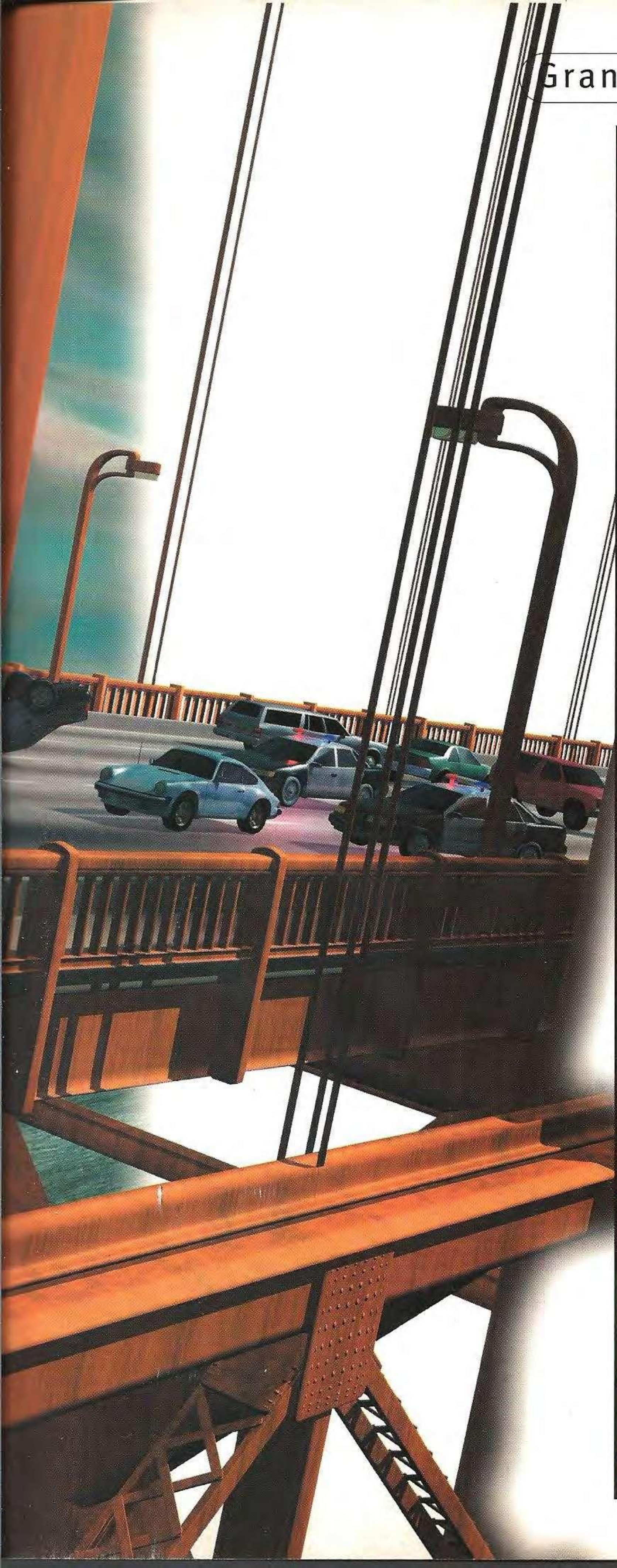

Only For
Μια φορά κι έναν καιρό
ήταν ένας δεινόσαυρος...
που έφαγε 1500 εχθρούς
κι έζησε 315 ζωές...
YOSHI'S STORY
Ιστορια δύσκολη... για παικτες γενναιους!
RUMBLE PAK
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
Μόνο 19.900 δρχ.
NORTEC A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO - Αλεξανδρουπόλεως 8 Μεταμόρφωση - Τηλ.

Grand Theft Auto



Του Δημήτρη Ρήγα

ΠΟΤΕ Η ΚΛΟΠΗ ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΩΝ ΔΕΝ ΗΤΑΝ ΤΟΣΟ ΕΥΚΟΛΗ. ΤΟ "PIXEL N.G." ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΕΙ ΟΛΑ ΤΑ POWER-UP ΚΑΙ ΑΜΟΚ ΣΤΟΥΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΥΣ ΧΑΡΤΕΣ ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ CHEATS ΠΟΥ ΣΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΕΣ ΣΤΟ ΕΓΚΛΗΜΑ. ΩΣΤΟΣΟ, ΓΙΑ ΤΟ ΚΑΛΟ ΣΑΣ, ΜΗΝ ΤΑ ΒΑΖΕΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΟΥΣ.



CHEATS

Cheat Modes

Βάλτε τα ακόλουθα ονόματα για να ενεργοποιήσετε διάφορα cheats.



BStard
Ολα τα όπλα, ατελείωτα ammo, επιλογή επιπέδου, 99 ζωές, armour, ελεύθερος από τη φυλακή, coordinate display, μέγιστο επίπεδο καταζήτησης, 5x bonus.

Theshit
Ολα τα όπλα, ατελείωτα ammo, επιλογή επιπέδου, 99 ζωές, armour, ελεύθερος από τη φυλακή, ;;;5x bonus.

Mademan
Ολα τα όπλα, ατελείωτα ammo, επιλογή επιπέδου, armour, ελεύθερος από τη φυλακή.

Groovy
Ολα τα όπλα, ατελείωτα ammo, armour, ελεύθερος από τη φυλακή.

Maximum Wanted Level
Δώστε EATHIS ως όνομα παίκτη για να βάλετε το επίπεδο καταζήτησης στο 4.

Display Coordinates
Δώστε BLOWME ως όνομα παίκτη.

Χωρίς Αστυνομία
Δώστε CHUFF ως όνομα παίκτη.

Ολες οι Πολεις
Δώστε TURF ως όνομα παίκτη.

Ολες οι Πολεις (1&2)
Δώστε CAPRICE ως όνομα παίκτη.

City Skip
Δώστε WEYHEY ως όνομα παίκτη.

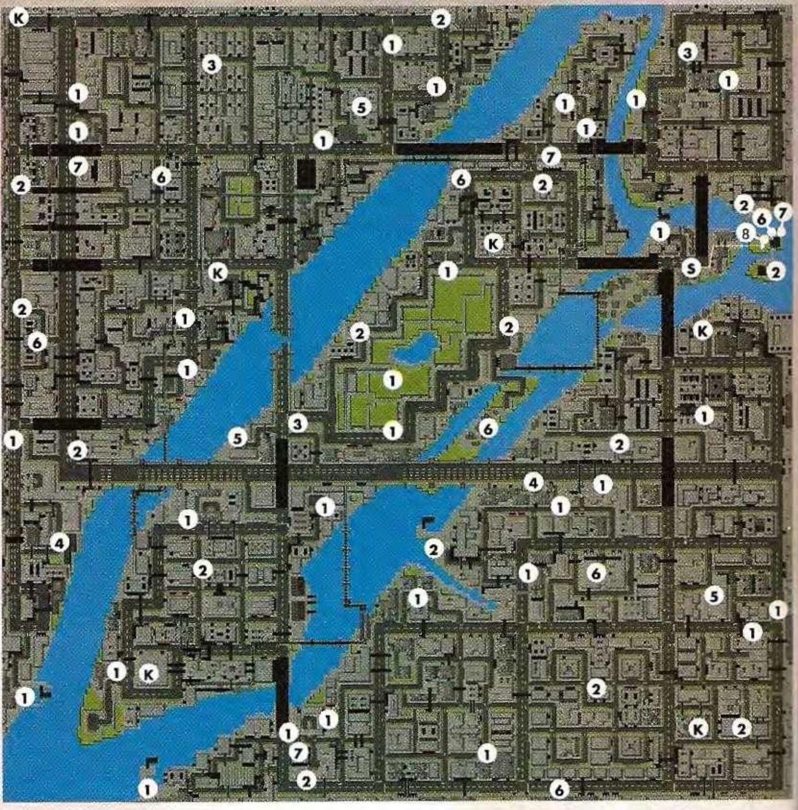
Επιπεδο Liberty City (1&2)
Δώστε FECK ως όνομα παίκτη.

Επιπεδα Liberty City (1&2) & San Andreas
Δώστε TVTAN ως όνομα παίκτη.

Αγνωστο
Δίνοντας URGE ως όνομα παίκτη φαίνεται ως έγκυρος κωδικός, ωστόσο έχει άγνωστο αποτέλεσμα στο παιχνίδι. Αν ξέρετε τι κάνει, πείτε το και σε εμάς.



LIBERTY CITY: GANGSTA BANG



Power-Up & Αμόκ Θέσεις

Ο συνοδευτικός χάρτης δείχνει όλες τις θέσεις των διάφορων power-up και αμόκ που βρίσκονται στην αρχή του επιπέδου Gangsta Bang. Ενας περιορισμένος αριθμός άλλων power-up δημιουργούνται μετά την ολοκλήρωση διάφορων καθηκόντων με τυχαία σειρά.

Power-Up

1: Pistol
2: Machine Gun
3: Armour
4: Αύξηση Ταχύτητας
5: Μηδενισμός Εγκλημάτων
6: Ελεύθερος από τη Φυλακή
7: Εχτρα Ζωή
8: Score Multiplier Up

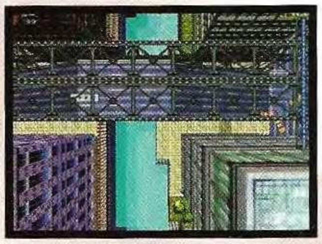
Αμόκ

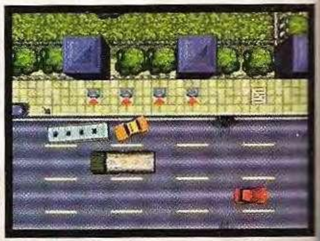
K: Ολα τα αμόκ

Μυστικά

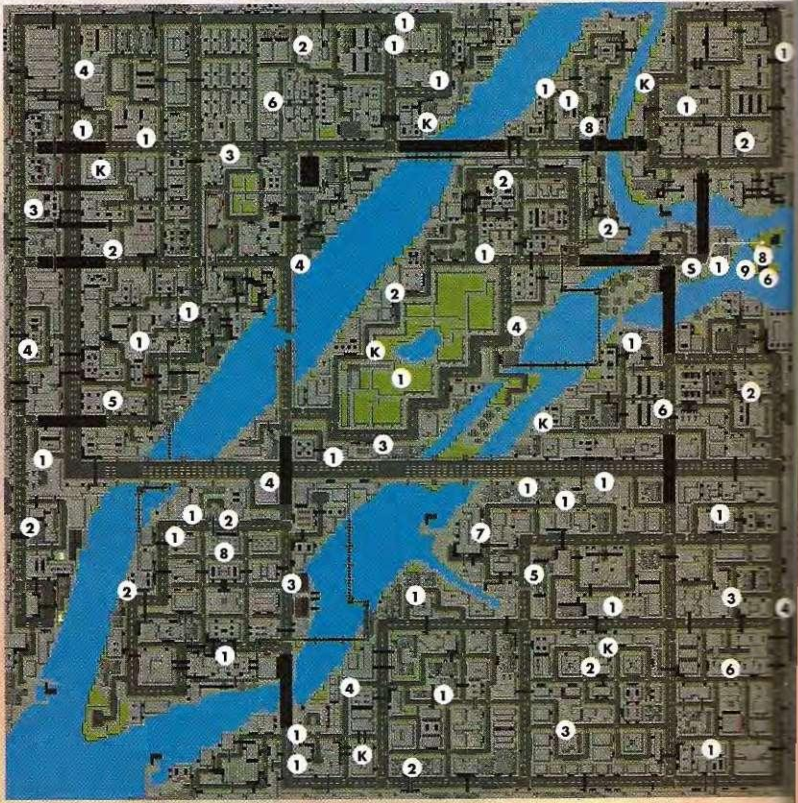
Πάρτε μια μηχανή από εδώ και χρησιμοποιήστε τη για να πηδήξετε σε νησάκια. Εκεί θα βρείτε power-up και μια ακόμη μηχανή σε περίπτωση που καταστρέψετε την πρώτη.







LIBERTY CITY: HEIST ALMIGHTY



Power-Up & Αμόκ Θέσεις

Ο συνοδευτικός χάρτης δείχνει όλες τις θέσεις των διάφορων power-up και αμόκ που βρίσκονται στην αρχή του επιπέδου Heist Almighty. Ενας περιορισμένος αριθμός άλλων power-up δημιουργούνται μετά την ολοκλήρωση διάφορων καθηκόντων με τυχαία σειρά.





Power-Up

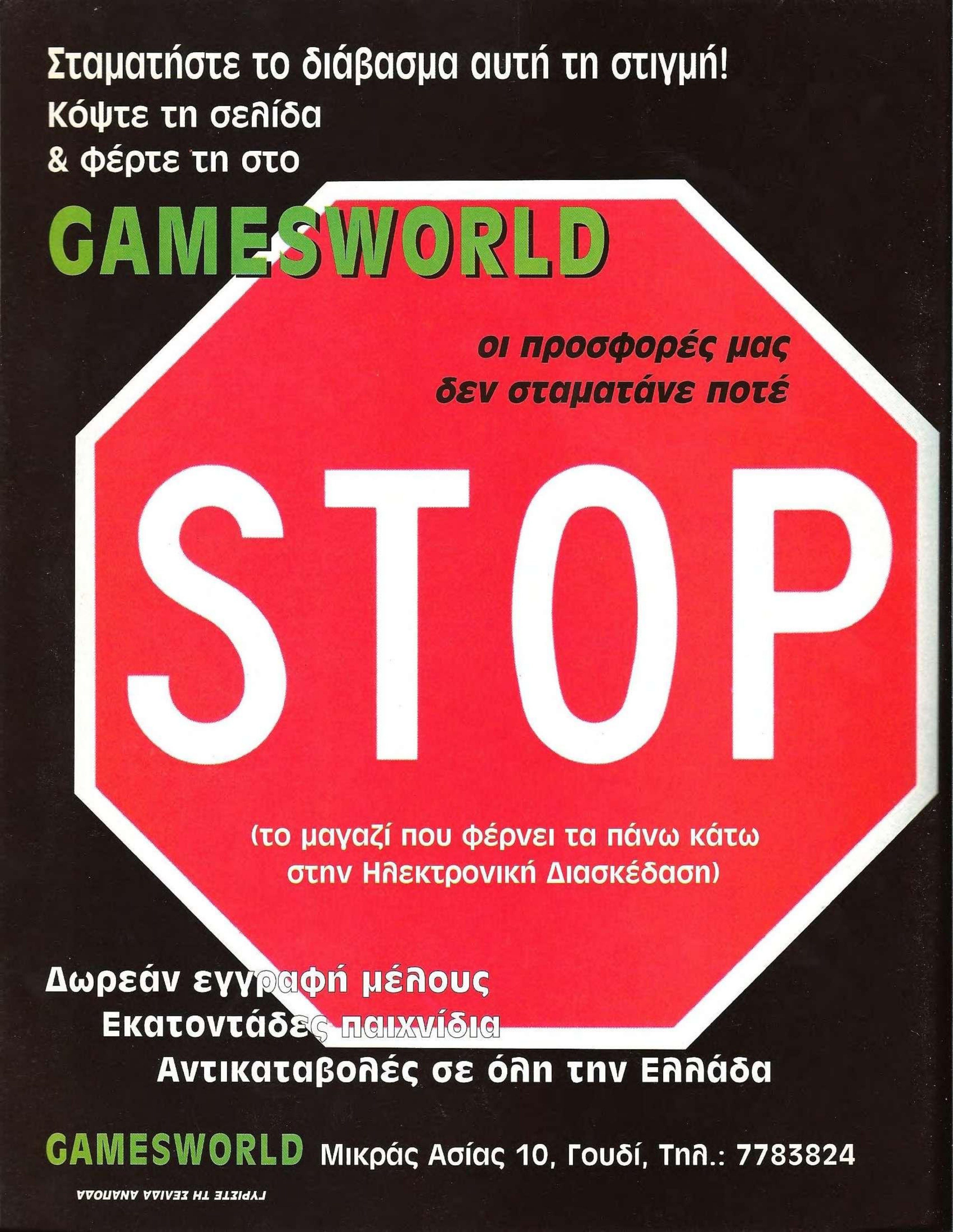
1: Pistol
2: Machine Gun
3: Armour
4: Αύξηση Ταχύτητας
5: Μηδενισμός Εγκλημάτων
6: Ελεύθερος από τη Φυλακή
7: Εχτρα Ζωή
8: Score Multiplier Up
9: Rocket Launcher

Αμόκ

K: Ολα τα αμόκ

Μυστικά

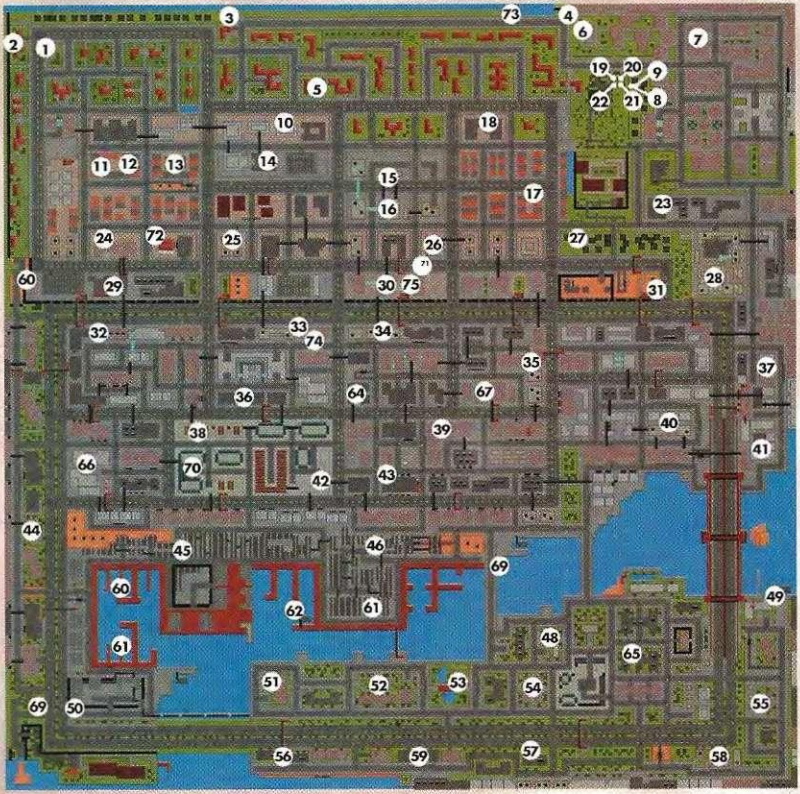
Κλέψτε το Superbike από εδώ και χρησιμοποιήστε το για να πηδήξετε σε νησάκια. Χρειάζεται προσοχή η μηχανή γιατί είναι πολύ γρήγορη και θα έχετε μόνο μια ευκαιρία. Στα νησάκια θα βρείτε μερικά power-up και το μοναδικό rocket launcher σε αυτό το κεφάλαιο.

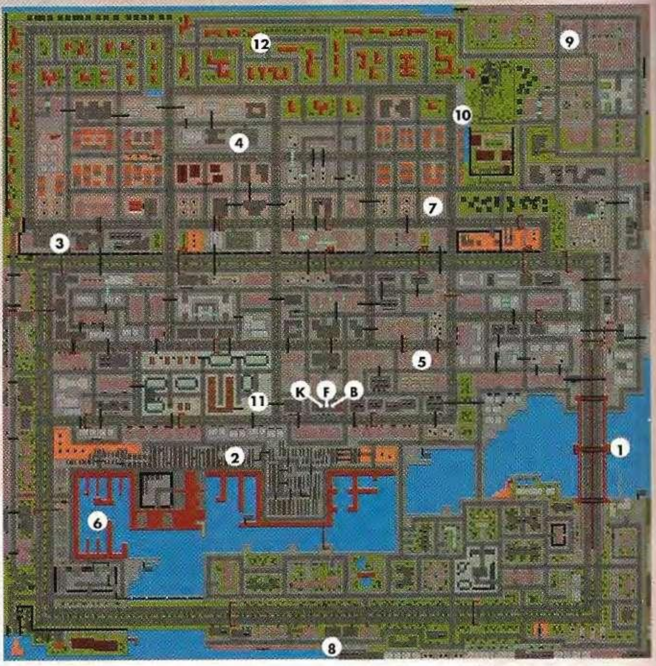

Σταματήστε το διάβασμα αυτή τη στιγμή!
Κόψτε τη σελίδα
& φέρτε τη στο
GAMESWORLD
οι προσφορές μας
δεν σταματάνε ποτέ
STOP
(το μαγαζί που φέρνει τα πάνω κάτω
στην Ηλεκτρονική Διασκέδαση)
Δωρεάν εγγραφή μέλους
Εκατοντάδες παιχνίδια
Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα
GAMESWORLD Μικράς Ασίας 10, Γουδί, Τηλ.: 7783824
ΓΥΡΙΣΤΕ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΑΝΑΠΟΔΑ

SAN ANDREAS: MANDARIN MAYHEM

Power-Up

Υπάρχουν δύο ειδών τηλέφωνα στο επίπεδο Mandarin Mayhem. Το πρώτο σετ από power-up ενεργοποιείται από τον παίκτη απαντώντας στο πρώτο είδος τηλεφώνων. Το δεύτερο... πιάνετε το νόημα!





Αμόκ power-up

1: Tank Kill Αμόκ, 2 λεπτά για $5.000
2: Tank Kill Αμόκ, 2 λεπτά για $10.000
3: Model Cars Αμόκ, 2 λεπτά για $5.000
4: Model Cars Αμόκ, 2 λεπτά για $10.000
5: Flame Thrower Αμόκ, 2 λεπτά για $5.000
6: Flame Thrower Αμόκ, 2 λεπτά για $10.000
7: Flame Thrower Αμόκ, 2 λεπτά για $15.000
8: Rocket Launcher Αμόκ, 2 λεπτά για $5.000
9: Rocket Launcher Αμόκ, 2 λεπτά για $10.000
10: Rocket Launcher Αμόκ, 2 λεπτά για $15.000
11: Jesus Bus Αμόκ, 2 λεπτά για $10.000
12: Monster Truck Αμόκ, 2 λεπτά για $15.000
Αμόκ Bonus: Είναι το bonus που δίνεται όταν περάσετε όλα τα αμόκ.

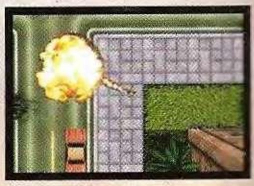
Πρώτο σετ power-up

1: Machine Gun
2: Ελεύθερος από τη Φυλακή
3: Multiplier
4: Machine Gun
5: Armour
6: Machine Gun
7: Ελεύθερος από τη Φυλακή
8: Multiplier
9: Machine Gun
10: Flame Thrower
11: Armour
12: Μηδενισμός Εγκλημάτων
13: Machine Gun
14: Ελεύθερος από τη Φυλακή
15: Machine Gun
16: Rocket Launcher
17: Machine Gun
18: Machine Gun
19: Armour
20: Μηδενισμός Εγκλημάτων
21: Machine Gun
22: Machine Gun
23: Multiplier
24: Machine Gun
25: Machine Gun
26: Machine Gun
27: Armour
28: Machine Gun
29: Μηδενισμός Εγκλημάτων
30: Ελεύθερος από τη Φυλακή
31: Armour
32: Machine Gun
33: Μηδενισμός Εγκλημάτων
34: Machine Gun
35: Rocket Launcher
36: Machine Gun
37: Multiplier
38: Machine Gun
39: Machine Gun
40: Μηδενισμός Εγκλημάτων
41: Ελεύθερος από τη Φυλακή
42: Armour
43: Machine Gun
44: Ελεύθερος από τη Φυλακή
45: Μηδενισμός Εγκλημάτων
46: Machine Gun
47: Flame Thrower
48: Armour
49: Machine Gun
50: Multiplier
51: Machine Gun
52: Μηδενισμός Εγκλημάτων
53: Rocket Launcher
54: Μηδενισμός Εγκλημάτων
55: Machine Gun
56: Armour
57: Machine Gun
58: Multiplier
59: Ελεύθερος από τη Φυλακή
60: Machine Gun
61: Flame Thrower
62: Machine Gun
63: Multiplier
64: Machine Gun
65: Μηδενισμός Εγκλημάτων
66: Machine Gun
67: Ελεύθερος από τη Φυλακή
68: Machine Gun
69: Rocket Launcher
70: Machine Gun
71: Machine Gun
72: Machine Gun
73: Machine Gun
74: Machine Gun
75: Armour

Δεύτερο σετ power-up

1: Rocket Launcher
2: Multiplier
3: Machine Gun
4: Armour
5: Machine Gun
6: Ελεύθερος από τη Φυλακή
7: Multiplier
8: Machine Gun
9: Flame Thrower
10: Armour
11: Μηδενισμός Εγκλημάτων
12: Machine Gun
13: Armour
14: Machine Gun
15: Rocket Launcher
16: Machine Gun
17: Machine Gun
18: Armour
19: Μηδενισμός Εγκλημάτων
20: Machine Gun
21: Machine Gun
22: Multiplier
23: Machine Gun
24: Machine Gun
25: Multiplier
26: Armour
27: Machine Gun
28: Flame Thrower
29: Armour
30: Ελεύθερος από τη Φυλακή
31: Armour
32: Ελεύθερος από τη Φυλακή
33: Machine Gun
34: Rocket Launcher
35: Machine Gun
36: Multiplier
37: Machine Gun
38: Machine Gun
39: Μηδενισμός Εγκλημάτων
40: Μηδενισμός Εγκλημάτων
41: Armour
42: Machine Gun
43: Flame Thrower
44: Ελεύθερος από τη Φυλακή
45: Μηδενισμός Εγκλημάτων
46: Machine Gun
47: Rocket Launcher
48: Armour
49: Machine Gun
50: Multiplier
51: Machine Gun
52: Μηδενισμός Εγκλημάτων
53: Flame Thrower
54: Μηδενισμός Εγκλημάτων
55: Machine Gun
56: Armour
57: Machine Gun
58: Multiplier
59: Μηδενισμός Εγκλημάτων
60: Machine Gun
61: Rocket Launcher
62: Machine Gun
63: Multiplier
64: Machine Gun
65: Ελεύθερος από τη Φυλακή
66: Machine Gun
67: Ελεύθερος από τη Φυλακή
68: Machine Gun
69: Armour
70: Ελεύθερος από τη Φυλακή
71: Flame Thrower





Κάτω: Οι αστυνομικοί βρίσκονται έξω σε ετοιμότητα έπειτα από αναφορές για έναν μανιακό οδηγό που κάνει σφήνες μέσα στην κυκλοφορία.



MMER

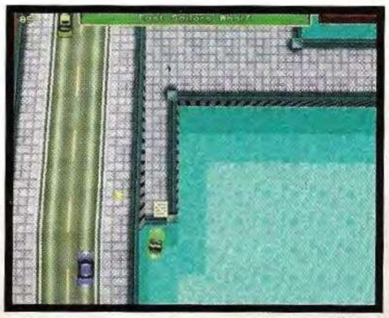


…ωνα στο επίπεδο Tequila Slammer. Διαφορετικά power-up …το είδος των τηλεφώνων που θα επιλέξετε να απαντήσετε...

4: Armour
5: Machine Gun
6: Ελεύθερος από τη Φυλακή
7: Multiplier
8: Machine Gun
9: Flame Thrower
10: Armour
11: Μηδενισμός Εγκλημάτων
12: Machine Gun
13: Armour
14: Machine Gun
15: Rocket Launcher
16: Machine Gun
17: Machine Gun
18: Armour
19: Μηδενισμός Εγκλημάτων
20: Machine Gun
21: Machine Gun
22: Multiplier
23: Machine Gun
24: Machine Gun
25: Multiplier
26: Armour
27: Machine Gun
28: Flame Thrower
29: Armour
30: Ελεύθερος από τη Φυλακή
31: Armour
32: Ελεύθερος από τη Φυλακή
33: Machine Gun
34: Rocket Launcher
35: Machine Gun
36: Multiplier
37: Machine Gun
…8: Machine Gun
…9: Μηδενισμός Εγκλημάτων
…0: Μηδενισμός Εγκλημάτων
41: Armour
42: Machine Gun
43: Flame Thrower
44: Ελεύθερος από τη Φυλακή
45: Μηδενισμός Εγκλημάτων
46: Machine Gun
47: Rocket Launcher
48: Armour
49: Machine Gun
50: Multiplier
51: Machine Gun
52: Μηδενισμός Εγκλημάτων
53: Flame Thrower
54: Μηδενισμός Εγκλημάτων
55: Machine Gun
56: Armour
57: Machine Gun
58: Multiplier
59: Μηδενισμός Εγκλημάτων
60: Machine Gun
61: Rocket Launcher
62: Machine Gun
63: Multiplier
64: Machine Gun
65: Ελεύθερος από τη Φυλακή
66: Machine Gun
67: Ελεύθερος από τη Φυλακή
68: Machine Gun
69: Armour
70: Ελεύθερος από τη Φυλακή
71: Flame Thrower

Δεύτερο σετ τηλεφώνων power-up
1: Machine Gun
2: Ελεύθερος από τη Φυλακή
3: Multiplier
4: Machine Gun
5: Armour
6: Machine Gun
7: Ελεύθερος από τη Φυλακή
8: Multiplier
9: Machine Gun
10: Flame Thrower
11: Armour
12: Μηδενισμός Εγκλημάτων
13: Machine Gun
14: Ελεύθερος από τη Φυλακή
15: Machine Gun
16: Rocket Launcher
17: Machine Gun
18: Machine Gun
19: Armour
20: Μηδενισμός Εγκλημάτων
21: Machine Gun
22: Machine Gun
23: Multiplier
24: Machine Gun
25: Machine Gun
26: Machine Gun
27: Armour
28: Machine Gun
29: Μηδενισμός Εγκλημάτων
30: Ελεύθερος από τη Φυλακή
31: Armour
32: Machine Gun
33: Μηδενισμός Εγκλημάτων
34: Machine Gun
35: Rocket Launcher
36: Machine Gun
37: Multiplier
38: Machine Gun
39: Machine Gun
40: Μηδενισμός Εγκλημάτων
41: Ελεύθερος από τη Φυλακή
42: Armour
43: Machine Gun
44: Ελεύθερος από τη Φυλακή
45: Μηδενισμός Εγκλημάτων
46: Machine Gun
47: Flame Thrower
48: Armour
49: Machine Gun
50: Multiplier
51: Machine Gun
52: Μηδενισμός Εγκλημάτων
53: Rocket Launcher
54: Μηδενισμός Εγκλημάτων
55: Machine Gun
56: Armour
57: Machine Gun
58: Multiplier
59: Ελεύθερος από τη Φυλακή
60: Machine Gun
61: Flame Thrower
62: Machine Gun
63: Multiplier
64: Machine Gun
65: Μηδενισμός Εγκλημάτων
66: Machine Gun
67: Ελεύθερος από τη Φυλακή
68: Machine Gun
69: Rocket Launcher
70: Machine Gun
71: Machine Gun
72: Machine Gun
73: Machine Gun
74: Machine Gun
75: Armour

…Δεξιά: Ουφ, δεν έχει air-condition αυτό το αυτοκίνητο, μήπως να πάω για καμιά βουτιά;



Κάτω: Ο δρόμος είναι γεμάτος με πτώματα ύστερα από μια μεγάλη έκρηξη. Καλύτερα να κλέψετε ένα καινούριο αυτοκίνητο.



VICE CITY: BENT COP BLUES



Power-Up

1: Μηδενισμός Εγκλημάτων
2: Machine Gun
3: Machine Gun
4: Machine Gun
5: Machine Gun
6: Μηδενισμός Εγκλημάτων
7: Flame Thrower
8: Machine Gun
9: Machine Gun
10: Μηδενισμός Εγκλημάτων
11: Ελεύθερος από τη Φυλακή
12: Machine Gun
13: Machine Gun
14: Armour
15: Machine Gun
16: Machine Gun
17: Machine Gun
18: Μηδενισμός Εγκλημάτων
19: Machine Gun
20: Machine Gun
21: Μηδενισμός Εγκλημάτων
22: Machine Gun
23: Ελεύθερος από τη Φυλακή
24: Machine Gun
25: Machine Gun
26: Μηδενισμός Εγκλημάτων
27: Armour
28: Machine Gun
29: Ελεύθερος από τη Φυλακή
30: Machine Gun
31: Machine Gun
32: Μηδενισμός Εγκλημάτων
33: Ελεύθερος από τη Φυλακή
34: Multiplier
35: Multiplier
36: Machine Gun
37: Machine Gun
38: Armour
39: Multiplier
40: Machine Gun
41: Machine Gun
42: Machine Gun
43: Machine Gun
44: Machine Gun
45: Machine Gun
46: Multiplier
47: Machine Gun
48: Machine Gun
49: Machine Gun
50: Machine Gun
51: Machine Gun
52: Machine Gun
53: Machine Gun
54: Machine Gun
55: Machine Gun
56: Multiplier
57: Multiplier
58: Machine Gun
59: Armour
60: Multiplier
61: Armour
62: Extra ζωή
63: Armour
64: Armour
65: Armour

Επανεμφανιζόμενα power-up

Εμφανίζονται ξανά ύστερα από 60 δευτερόλεπτα ή περισσότερο

A: Pistol
B: Pistol
C: Pistol
D: Machine Gun
E: Machine Gun
F: Machine Gun
G: Pistol
H: Pistol
I: Pistol
J: Pistol
K: Pistol
L: Pistol
M: Pistol

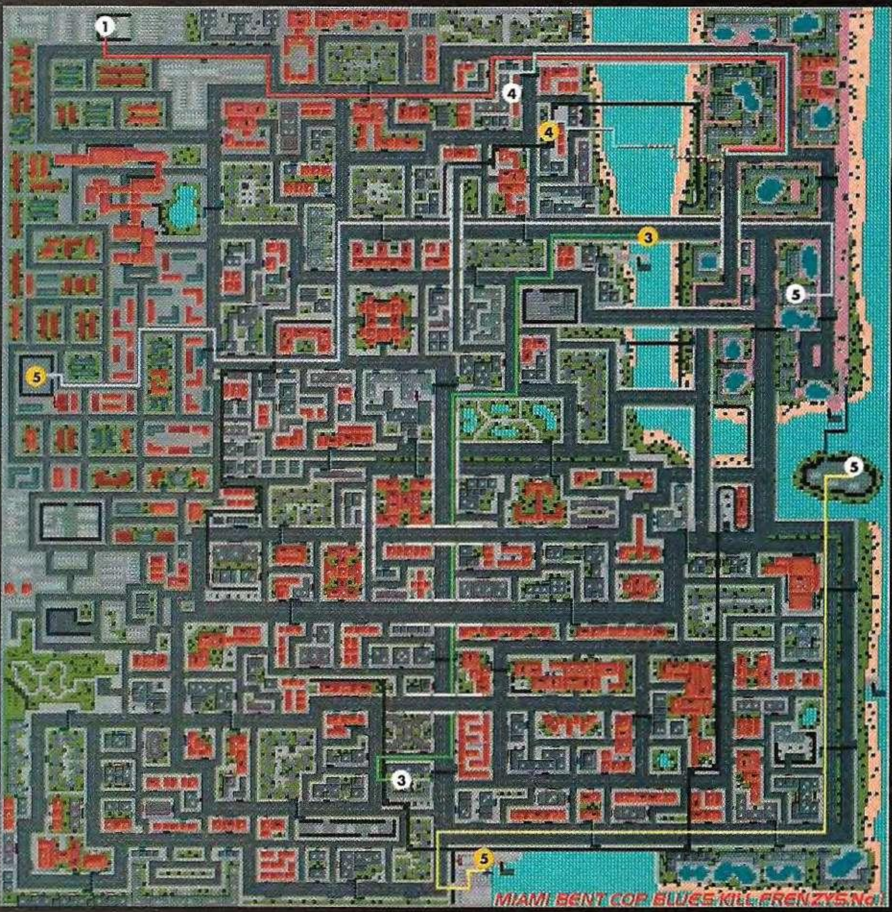


Αμόκ Power-Up

Οι λευκές κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα αμόκ.
Οι κίτρινες κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα Bonus Extra ζωής.

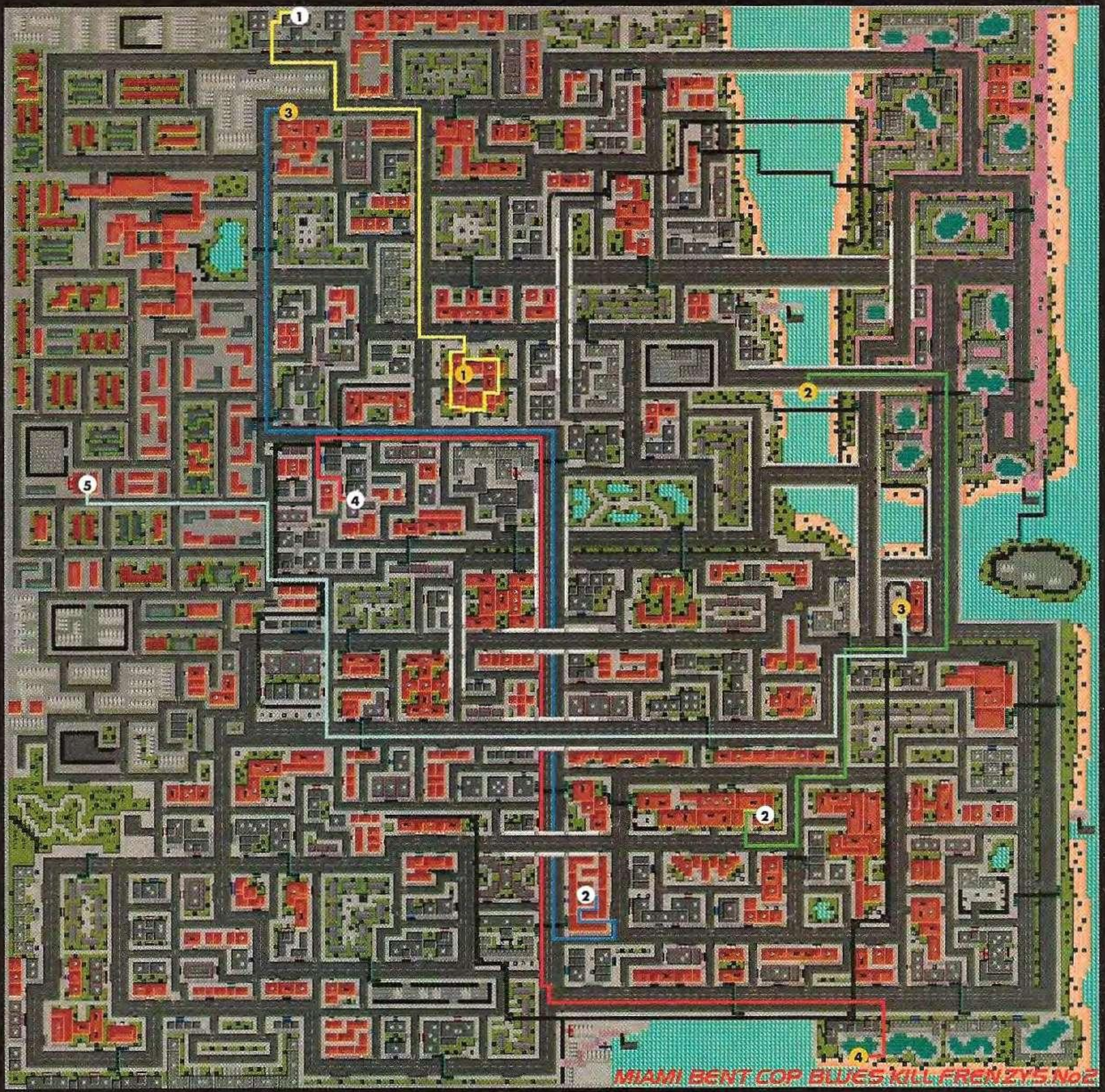
1: Tank Kill Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $5.000
2: Tank Kill Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
3: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $9.000
4: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
5: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $3.000
6: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $5.000
7: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
8: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
9: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
10: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $150.000
11: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $35.000
12: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $10.000
13: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
14: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $50.000
15: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $70.000
Αμόκ Bonus: Είναι το bonus που δίνεται όταν περάσετε όλα τα αμόκ.

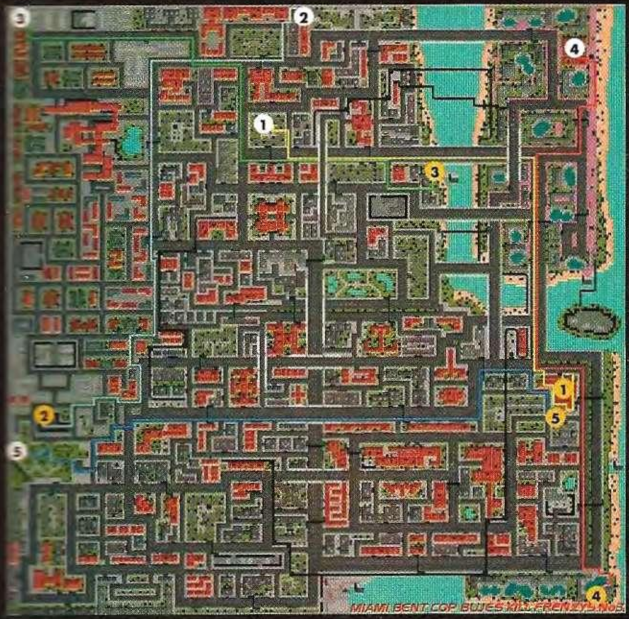


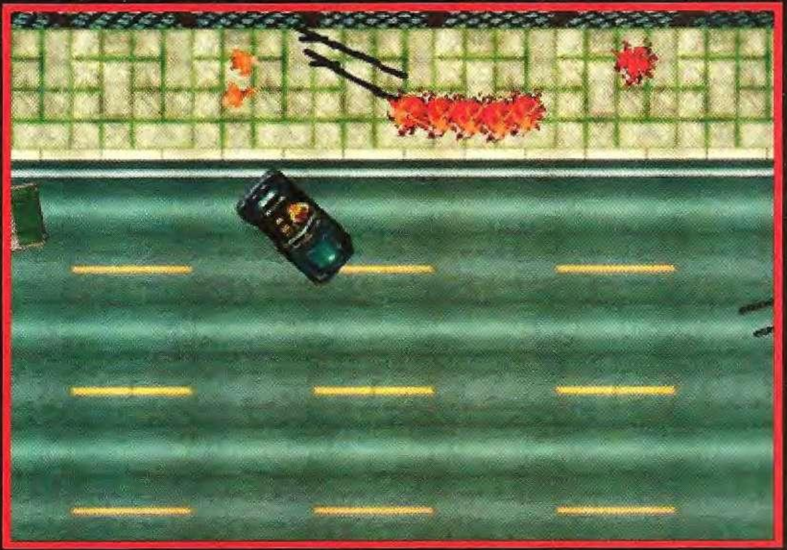


Αμόκ Power-Up
Οι λευκές κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα αμόκ. Οι κίτρινες κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα Bonus Extra ζωής.

1: Tank Kill Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $5.000
2: Tank Kill Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
3: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $9.000 4: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
5: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $3.000
6: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $5.000
7: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
8: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
9: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
10: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $150.000
11: Rocket Launcher Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $35.000
12: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $10.000
13: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
14: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $50.000
15: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $70.000
Αμόκ Bonus: Είναι το bonus που δίνεται όταν περάσετε όλα τα αμόκ.







Πάνω: Αυτό λέγεται βόλτα στο κράσπεδο, καθώς σκαρφαλώνετε στο πεζοδρόμιο και λιώνετε μερικούς άτυχους πεζούς για μερικά bonus points.

VICE CITY: RASTA BLASTA



Power-Up

1: Μηδενισμός Εγκλημάτων
2: Machine Gun
3: Machine Gun
4: Armour
5: Machine Gun
6: Armour
7: Machine Gun
8: Machine Gun
9: Machine Gun
10: Μηδενισμός Εγκλημάτων
11: Ελεύθερος από τη Φυλακή
12: Μηδενισμός Εγκλημάτων
13: Μηδενισμός Εγκλημάτων
14: Armour
15: Machine Gun
16: Machine Gun
17: Machine Gun
18: Ελεύθερος από τη Φυλακή
19: Machine Gun
20: Machine Gun
21: Μηδενισμός Εγκλημάτων
22: Machine Gun
23: Ελεύθερος από τη Φυλακή
24: Machine Gun
25: Machine Gun
26: Μηδενισμός Εγκλημάτων
27: Machine Gun
28: Ελεύθερος από τη Φυλακή
29: Machine Gun
30: Machine Gun
31: Μηδενισμός Εγκλημάτων
32: Armour
33: Multiplier
34: Multiplier
35: Μηδενισμός Εγκλημάτων
36: Machine Gun
37: Machine Gun
38: Machine Gun
39: Machine Gun
40: Machine Gun
41: Machine Gun
42: Machine Gun
43: Machine Gun
44: Machine Gun
45: Machine Gun
46: Machine Gun
47: Machine Gun
48: Machine Gun
49: Multiplier
50: Machine Gun
51: Multiplier
52: Machine Gun
53: Machine Gun
54: Machine Gun
55: Multiplier
56: Multiplier
57: Armour
58: Ελεύθερος από τη Φυλακή
59: Multiplier
60: Extra Ζωή
61: Armour
62: Armour
63: Armour

Επανεμφανιζόμενα power-up

Εμφανίζονται ξανά ύστερα από 60 δευτερόλεπτα ή περισσότερο.

A: Pistol
B: Pistol
C: Pistol
D: Machine Gun
E: Machine Gun
F: Machine Gun
G: Pistol
H: Pistol
I: Pistol
J: Pistol
K: Pistol
L: Pistol
M: Pistol





Αμόκ Power-Up

Οι λευκές κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα αμόκ.
Οι κίτρινες κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα Bonus Extra ζωής.

1: Tank Kill Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $5.000
2: Tank Kill Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
3: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $3.000
4: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
5: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $9.000
6: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $5.000
7: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
8: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
9: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
10: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $90.000
11: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $150.000
12: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $35.000
13: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $210.000
14: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $10.000
15: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
16: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $50.000
17: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $70.000
Αμόκ Bonus: Είναι το bonus που δίνεται όταν περάσετε όλα τα αμόκ.



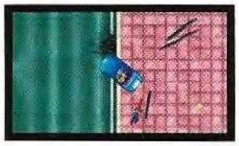
Αμόκ Power-Up

Οι λευκές κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα αμόκ. Οι κίτρινες κουκκίδες στο χάρτη δείχνουν τα Bonus Extra ζωής.

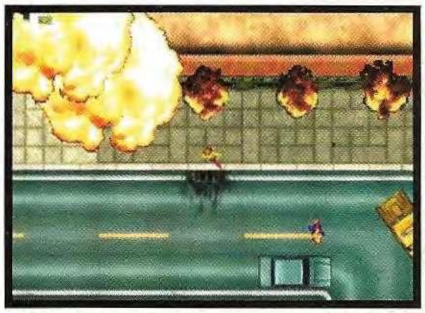
1: Tank Kill Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $5.000
2: Tank Kill Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
3: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $3.000
4: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
5: Model Cars Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $9.000
6: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $5.000
7: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $15.000
8: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $25.000
9: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
10: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $90.000
11: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $150.000
12: Rocket Launcher Αμόκ, 80 δευτερόλεπτα για $35.000
13: Flame Thrower Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $210.000
14: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $10.000
15: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $30.000
16: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $50.000
17: Machine Gun Αμόκ, 100 δευτερόλεπτα για $70.000

Αμόκ Bonus: Είναι το bonus που δίνεται όταν περάσετε όλα τα αμόκ.





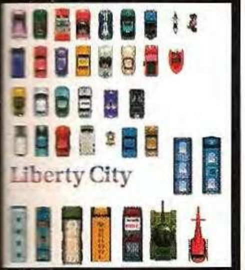


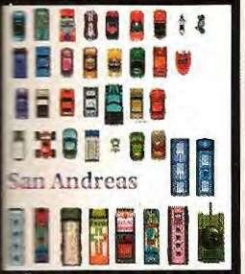


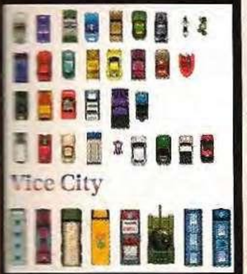
Πάνω: Μια τεράστια έκρηξη διαπερνά ένα κτίριο της πόλης. Μην πλησιάζετε, αλλιώς θα σας έρθει κανένα φλεγόμενο κομμάτι στο κεφάλι.

The cars

Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία από διάφορα οχήματα που μπορείτε να κλέψετε σε κάθε πόλη, περιλαμβανομένων λεωφορείων, σκαφών, ακόμα και ελικοπτέρων. (Σημαντική συμβουλή στην αληθινή ζωή: Παρκάροντας πάντα το αυτοκίνητό σας δίπλα σε ακριβότερα, δεν θα σας το κλέψουν ποτέ.)











Πάνω: Περισσότερο μακελειό στους δρόμους της πόλης - το μέρος που έχει περισσότερα καμένα αυτοκίνητα παρά νομοταγείς πολίτες.

PIXEL next generation Μάρτιος 1998

BROKEN SWORD II
THE SMOKING MIRROR

SOLVED

ΟΙ YANKS ΕΠΕΣΤΡΕΨΑΝ! ΑΦΟΥ ΕΚΠΛΗΡΩΣΑΝ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΤΟΥΣ ΣΤΟ "THE SHADOW OF THE TEMPLARS", Ο ΗΡΩΑΣ ΜΑΣ GEORGE STOBBART ΚΑΙ Η ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΣΣΑ ΤΟΥ NICO ΓΥΡΙΣΑΝ ΣΤΗΝ ΕΝΤΥΠΩΣΙΑΚΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ, ΤΗΝ ΠΛΗΡΗ ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΟΠΟΙΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ.

Του Μένη Μαλαξιανάκη

Oubier's Mansion

Κάνετε δεξί κλικ στη χαμηλότερη δεξιά γωνία της βιβλιοθήκης. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο wedge που αποκαλύφθηκε για να μπορέσετε να λιώσετε την αράχνη. Κάνετε αριστερό κλικ στο μπράτσο για να απελευθερωθείτε από την καρέκλα. Από τη στιγμή που είστε ελεύθερος, κάνετε αριστερό κλικ στο συρτάρι του γραφείου. Τώρα, κάνοντας δεξί κλικ σε μια θέση του inventory σας, ένα house-key αποκαλύπτεται. Μαζέψτε το δηλητηριώδες βέλος που υπάρχει στο πράσινο ματ πάτωμα. Κάτω από την άκρη του παραθύρου θα βρείτε την τσάντα της Nico. Κάνετε αριστερό κλικ επάνω της για να αποκαλύψετε ένα κραγιόν, ένα σημείωμα από τον Lobineau και ένα ζευγάρι εσώρουχα της Nico! Πηγαίνετε προς τη φωτιά κυλώντας προς τα αριστερά. Τώρα χρησιμοποιήστε το βελάκι στην κλειδωμένη καμινάδα και έπειτα τα εσώρουχα στον μικρό μεταλλικό κύλινδρο που έχει αποκαλυφθεί επάνω και δεξιά σου. Στη συνέχεια χρησιμοποιήστε τον κύλινδρο στη soda fountain. Με τη φωτιά να έχει σβήσει έξω, κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα που βρίσκεται αριστερά από την ατζέντα του George. Μπείτε στην πόρτα του διαδρόμου.

Oubier's Phone

Οταν φτάσετε στο χαμηλότερο επίπεδο στις σκάλες, κάνετε αριστερό κλικ στο τηλέφωνο που βρίσκεται ανάμεσα στις δύο πόρτες στο τραπέζι. Κάνετε αριστερό κλικ στο κλιπ της εφημερίδας που υπάρχει δίπλα από το τηλέφωνο. Εξετάζοντας το κλιπ (κάνοντας δεξί κλικ), θα βρείτε την τραπεζική δήλωση του Oubier τυλιγμένη μέσα. Τώρα ξεκλειδώστε τη βασική πόρτα (αριστερά από το τηλέφωνο) χρησιμοποιώντας το house-key. Κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα για να βγείτε από το Oubier's Mansion.

Cafe

Κάνετε αριστερό κλικ στο παλιό bloke πίσω σας και θα σας ρωτήσει τι σας φέρνει πίσω. Επιλέξτε την Nico. Καθώς σας πηγαίνει στον παλιόφιλό σας, επιλέξτε το Gendarme icon στο κάτω μέρος δύο φορές. Οταν ο σερβιτόρος βγει έξω, κάνετε αριστερό κλικ επάνω του. Δεν θα σας απαντήσει, οπότε ξανακάνετε αριστερό κλικ επάνω του. Οταν ο σερβιτόρος επιστρέψει, κάνετε αριστερό κλικ επάνω του για άλλη μία φορά. Κάνετε αριστερό κλικ στον δεύτερο από αριστερά. Συνεχίστε να πιέζετε το αριστερό mouse-button εκεί μέχρι όλα τα εικονίδια -εκτός από το exit- να φύγουν. Οταν τελειώσετε τη συζήτησή σας με τον σερβιτόρο, ο Lobineau εμφανίζεται. Ρωτήστε τον σχετικά με τη Mayan Stone, τον Oubier και όλα τα άλλα εικονίδια που βρίσκονται στο κάτω μέρος. Οταν ο Lobineau φύγει, κάνετε αριστερό κλικ επάνω στον γηραιό κύριο άλλη μία φορά. Οταν τελειώσετε τη συζήτηση μαζί του, κάνετε αριστερό κλικ στο φλασκί που περιέχει absinthe. Βγείτε από την περιοχή και κατευθυνθείτε προς την Glease Gallery.

Gleade Gallery

Οταν φθάσετε στην γκαλερί, κυλιστείτε αριστερά προς τον χοντρό bloke με τη λευκή μπλούζα. Θα παρατηρήσετε ότι κρατά το ποτήρι με το κρασί του πάνω από τον αριστερό του ώμο. Ετσι, όταν δεν κοιτά, επιλέξτε το icon του φλασκιού και κάνετε αριστερό κλικ στο ποτήρι. Επειτα επιλέξτε το φλασκί και αυτήν τη φορά κάνετε αριστερό κλικ στον ίδιο. Ενα ακόμα ποτηράκι absinthe είναι αρκετό για να πιάσει το κόλπο, γι' αυτό για άλλη μία φορά επιλέξτε το icon του φλασκιού και κάνετε αριστερό κλικ στο ποτήρι.
Οταν ο χοντρός τύπος πέσει κάτω, ο Glease θα τρέξει για να δει τι ζημιά έχει γίνει. Κάνετε αριστερό κλικ στον Glease. Επειτα από μια σύντομη συνομιλία, θα αναφέρει τον Oubier και τα pots. Εάν δεν το έχετε ήδη εξετάσει, κάνετε δεξί κλικ στο κλιπ της εφημερίδας και θα βρείτε μια τραπεζική δήλωση που ανήκει στον Oubier. Περπατήστε/κυλιστείτε προς τα πολυάριθμα packing cases. Κάνετε αριστερό κλικ σε ένα packing case. Κατά τη διάρκεια της εξέτασης θα βρείτε ένα torn label. Προλάβετε το νυχτερινό τρένο για Μασσαλία.

Docks

Προχωρήστε προς την καταπακτή και κάνετε αριστερό κλικ στο παράθυρο. Μιλήστε στον old crooner, πείτε τα "αντίο" σας και κάνετε αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια. Ακριβώς αριστερά από το γραφείο βρίσκετε ένα boat-hook: Κάνετε αριστερό κλικ επάνω του για να το μαζέψετε. Τώρα επιλέξτε το hook και κάνετε αριστερό κλικ στο μπουκάλι που αιωρείται ακριβώς κάτω από την καταπακτή. Οταν έχετε το μπουκάλι, πηγαίνετε πίσω ανεβαίνοντας τα σκαλοπάτια της καταπακτής. Χρησιμοποιήστε το μπουκάλι στη σόμπα. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στη σόμπα για να βγάλετε τον μεταλλικό κώνο. Τέλος, αντικαταστήστε τον κώνο με το μπουκάλι για να στείλετε τον καπνό πάλι πίσω στην καταπακτή, αναγκάζοντας τον watchman να βγει έξω. Γρήγορα κινηθείτε προς τα πίσω και μπείτε μέσα στην κρύπτη από την μπουκαπόρτα που υπάρχει ακριβώς από κάτω της. Μόλις βρεθείτε μέσα, κάνετε αριστερό κλικ στο μπλε κουτί με τα μπισκότα σκύλου και έπειτα βγείτε από την κρύπτη μέσω της μπουκαπόρτας. Ακριβώς αριστερά από την κρύπτη βρίσκεται μια πλατφόρμα. Επιλέξτε το εικονίδιο των σκυλομπισκότων και κάνετε αριστερό κλικ στην πλατφόρμα. Επειτα, καθώς ο Twenty εκφράζει μια σκυλίσια απειλή, επιλέξτε το boat hook και κάνετε αριστερό κλικ στην πλατφόρμα και πάλι. Τώρα ανεβείτε και πάλι τα σκαλιά και κάνετε αριστερό κλικ στο φράχτη.

Warehouse

Κυλιστείτε προς τα αριστερά και κάνετε αριστερό κλικ στη σκάλα. Σκαρφαλώστε προς τα πάνω και κάνετε αριστερό κλικ στο παράθυρο στα αριστερά. Επιλέξτε το boat hook και κάνετε αριστερό κλικ στον ανεμιστήρα. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ πίσω στο παράθυρο και έπειτα στη σκάλα. Οταν θα είστε κάτω από τη σκάλα, κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα κάτω από το παράθυρο, επιλέξτε το Gendarme icon στο κάτω μέρος για να πάρετε την απάντηση: "This is the Police". Τώρα σκαρφαλώστε πάλι πάνω στις σκάλες γρήγορα, περνώντας τα παράθυρα προς τα βαρέλια. Κάνετε αριστερό κλικ στο μπροστινό βαρέλι. Αυτό θα ενεργοποιήσει μια μπάρα που θα ρίξει το βαρέλι μέσα στη θάλασσα. Ο Thug θα έρθει μπροστά για να εξερευνήσει. Καθώς θα κάθεται εκεί, κάνετε αριστερό κλικ σε ένα άλλο βαρέλι. Τώρα σκαρφαλώστε πάλι πίσω και μπείτε στην ανοιχτή πόρτα.

Inside Warehouse

Οταν μπείτε στο warehouse, κάνετε αριστερό κλικ στο συρτάρι του γραφείου όπου και θα βρείτε ένα μικρό brass key. Κυλιστείτε δεξιά. Καθώς θα προχωρείτε, μια λεπτή φωνή με ξενική προφορά θα αρχίσει να σας μιλά. Επιλέξτε το εικονίδιο του brass key και κάνετε αριστερό κλικ στο manacled boy. Κάνετε αριστερό κλικ στο κουμπί που καλεί τον ανελκυστήρα. Θα χρειαστείτε κάτι για να μπλοκάρετε τη δέσμη φωτός και να συγκρατήσετε τις πόρτες να μην κλείσουν. Γι' αυτό κάνετε αριστερό κλικ στο πιο κοντινό βαρέλι που θα βρείτε. Με το βαρέλι στη θέση

του, κάνετε αριστερό κλικ στον φωτεινό διακόπτη που βρίσκεται δεξιά από το ασανσέρ. Τώρα προχωρήστε προς την περιοχή από όπου ερχόταν το φως. Στο πάτωμα πριν από το ξύλινο μέρος του τείχους θα βρείτε μερικές γρατσουνιές. Κάνετε αριστερό κλικ στην ξύλινη περιοχή για να αποκαλύψετε μια κρυμμένη πόρτα. Κάνετε αριστερό κλικ στην κρυμμένη πόρτα για να μπείτε σε ένα μυστικό δωμάτιο. Κάνετε αριστερό κλικ στην Nico. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στη ρόμπα που είναι δεμένη γύρω από τους ώμους της. Κάνετε αριστερό κλικ στο σπηλαίωμα που είναι δίπλα από την καρέκλα. Τώρα βγείτε από το δωμάτιο.

Reunited

Κάνετε αριστερό κλικ στη Nico και ρωτήστε τη σχετικά με όλα τα εικονίδια που εμφανίζονται από κάτω. Επιλέξτε το rope icon και κάνετε αριστερό κλικ στο άγαλμα. Επειτα, επιλέξτε το masked tape icon και κάνετε αριστερό κλικ στο ηλεκτρικό μάτι. Εχοντας φροντίσει όπως και πριν για το ασανσέρ, κάνετε αριστερό κλικ στο πρώτο βαρέλι (για να το σπρώξετε και να βρεθεί στη θέση που ήταν πριν). Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο πιο πάνω βαρέλι (αυτό με τις τρύπες) που είναι δίπλα του. Ο George θα μετακινήσει το βαρέλι και θα το βάλει πάνω από το πρώτο. Τέλος, κάνετε αριστερό κλικ στο τρίτο βαρέλι (δίπλα από το άγαλμα) για να το βγάλετε από τη μέση. Κάνετε αριστερό κλικ στο cart pole του χεριού. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο σκοινί που βρίσκεται γύρω από το λαιμό του αγάλματος και έπειτα στο pulley. Με το άγαλμα να είναι προσκολλημένο, κάνετε αριστερό κλικ πίσω στο cart του χεριού για να κατεβάσετε την ξύλινη πλατφόρμα του. Κάνετε αριστερό κλικ στο άγαλμα και στη Nico για να ζητήσετε τη βοήθειά της. Επιλέξτε το εικονίδιο του αγάλματος από κάτω και έπειτα επιλέξτε exit. Κάνετε αριστερό κλικ στις πόρτες των πλατφόρμων που τώρα είναι ανοικτές. Εξω θα βρείτε ένα καλώδιο που πηγαίνει προς τα κάτω. Επιλέξτε το εικονίδιο των manacles και κάνετε αριστερό κλικ στο καλώδιο.

Market Place

Μιλήστε στους δύο μουσικούς κάνοντας αριστερό κλικ επάνω τους. Χρειάζεται να ρωτήσετε μόνο για τρία πράγματα: Miguel, μουσική και ναρκοπέδια. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο μαργαριτάρι. Μετά τη συνομιλία, κυλιστείτε προς τα δεξιά και πηγαίνετε προς το φορτηγό όπου ο Duane κάθεται επάνω του. Κάνετε αριστερό κλικ στον Duane. Μιλήστε του για τα πάντα, πριν να κινηθείτε πάλι πίσω προς το marketplace κυλιόμενος προς τα αριστερά. Η επόμενη στάση σας είναι στο αστυνομικό τμήμα. Θα βρείτε την είσοδο ακριβώς δεξιά από εκεί όπου κάθεται ο Pearl. Μπαίνοντας (κάνοντας αριστερό κλικ) θα κρυφακούσετε μια συνομιλία μεταξύ του στρατηγού και του καθηγητή Oubier. Οταν τελειώσουν τη συζήτηση, ο καθηγητής θα φύγει και ο στρατηγός θα σας καλωσορίσει. Ρωτήστε τον όσο περισσότερα μπορείτε, πριν να κάνετε αριστερό κλικ στο γράφημα που κρέμεται στον πίσω τοίχο. Ο στρατηγός πολύ γρήγορα θα σας πει να μείνετε μακριά από το σχεδιάγραμμα. Κάνετε αριστερό κλικ στον Renaldo και ρωτήστε τον για τα πάντα. Φύγετε από το αστυνομικό τμήμα. Οταν βγείτε έξω, μιλήστε στη Nico σχετικά με όλα τα εικονίδια που υπάρχουν στο κάτω μέρος.

Duane's Truck

Κυλιστείτε προς τα δεξιά μέχρι να φθάσετε και πάλι τον Duane και τον καθηγητή Oubier. Πριν να τους διακόψετε, κάνετε αριστερό κλικ στο παράθυρο πίσω από το φορτηγό που είναι το κελί του Miguel. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στον τύπο που κάθεται κάτω πίσω από το φορτηγό και ρωτήστε τον για τα πάντα. Στη συνέχεια, κάνοντας αριστερό κλικ στον Oubier, ρωτήστε τον σχετικά με όλα τα εικονίδια που υπάρχουν στο κάτω μέρος. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στον Duane. Πηγαίνετε προς τα αριστερά, ακολουθώντας τα σκαλιά προς τα πάνω προς το γραφείο (το λευκό κτίριο). Ρωτήστε τη γυναίκα όσο πιο πολλές ερωτήσεις μπορείτε και έπειτα κατεβείτε τις σκάλες και κυλιστείτε προς τα δεξιά μέχρι να φθάσετε τον Duane. Αυτήν τη φορά, όταν κάνετε αριστερό κλικ στον Duane, δύο ακόμα εικονίδια θα εμφανιστούν. Τελικά, ρωτήστε τον Duane σχετικά με τον πυροκροτητή. Ολοκληρώστε τη συνομιλία σας μαζί του και κατευθυνθείτε πάλι προς τα γραφεία. Κάνετε αριστερό κλικ στη γυναίκα και ρωτήστε σχετικά με τον πυροκροτητή. Επειτα μιλήστε της για το χάρτη στο γραφείο του στρατηγού. Τελειώστε τη συνομιλία σας και με αυτήν και κατευθυνθείτε πίσω και έξω και κάνετε αριστερό κλικ στη Nico. Μιλήστε της σχετικά με το χάρτη. Οταν μπείτε στο αστυνομικό τμήμα, κάνετε αριστερό κλικ στο στρατηγό. Μιλήστε του και, όταν θα έχει φύγει με τη Nico, κάνετε αριστερό κλικ στον Renaldo.

Police Station

Κάνετε αριστερό κλικ στον Pearl, επιλέξτε την πυραμίδα και αριστερό κλικ στο σχεδιάγραμμα. Τώρα βγείτε έξω από το τμήμα και κατευθυνθείτε πίσω στο γραφείο. Κάνετε πάλι αριστερό κλικ στη γυναίκα και επιλέξτε το εικονίδιο του σχεδιαγράμματος. Θα σας δώσει την άδεια να πάρετε τον πυροκροτητή και να ελευθερώσετε τον Miguel από το κελί του. Κάνετε αριστερό κλικ στο μεγάλο μπλε φλιτζάνι πίσω της για να πάρετε τον πυροκροτητή. Βγείτε από το γραφείο και κυλιστείτε δεξιά μέχρι να φθάσετε τον Duane. Κάνετε αριστερό κλικ στον Duane και έπειτα στο εικονίδιο του πυροκροτητή από κάτω για να τον δώσετε σε αυτόν. Τώρα κατευθυνθείτε πίσω προς το αστυνομικό τμήμα και μπείτε στην περιοχή με τα κελιά. Κάνετε αριστερό κλικ στον Miguel. Δυστυχώς, ο Renaldo επιστρέφει πίσω πιο γρήγορα από ό,τι τυχόν περιμένατε και καταλήγει να τραβά όπλο εναντίον σας.

General's Flat

Ελέγχοντας τη Nico κάνετε δεξί κλικ στη λάμπα από λάβα. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο δέρμα τίγρης, στην τηλεόραση και τη φωτογραφία της μητέρας του στρατηγού. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο στρατηγό και μιλήστε του σχετικά με όλα αυτά τα πράγματα. Από τη στιγμή που η Nico ξεκινά μια καινούρια συζήτηση, το σκηνικό αλλάζει. Γυρνάμε πίσω στον George και τον Miguel. Εχοντας το χρόνο να περνά και να είναι εναντίον σας κάνετε αριστερό κλικ στον Miguel και ρωτήστε τον σχετικά με τα Karzac και noose. Οταν θα έχετε το τελευταίο, επιλέξτε το εικονίδιο του noose και κάνετε αριστερό κλικ στο παράθυρο. Τώρα πάρτε το μη δεμένο κομμάτι του noose κάνοντας αριστερό κλικ επάνω του. Τώρα με το εικονίδιο του noose στην κατοχή σας, κάνετε αριστερό κλικ στο παράθυρο για να πείτε στον Duane να το δέσει στο φορτηγό του. Το σκηνικό δείχνει πάλι τη Nico, το στρατηγό και τη μητέρα του.

Father Hubert

Καθώς ο George σηκώνεται, μπορείτε να ακούσετε μουσική από όργανα στο background. Πρώτα απ' όλα επιλέξτε την τραπεζική δήλωση του Oubier και κάνετε αριστερό κλικ στα φύλλα δίπλα από τον καταρράκτη (κάτω από την κρύπτη). Τώρα κυλιστείτε δεξιά και επιλέξτε το εικονίδιο του vine πριν να κάνετε αριστερό κλικ στις δύο στρογγυλές πέτρες στα αριστερά της κρύπτης. Τέλος, επιλέξτε το εικονίδιο του αγάλματος και κάνετε αριστερό κλικ στον καταρράκτη. Οταν ο Father Hubert τελειώσει την ομιλία του, κάνετε αριστερό κλικ στον Hubert και ρωτήστε τον σχετικά και με τα δύο εικονίδια που εμφανίζονται μέσα στο root icon. Φθάνοντας στην είσοδο του χωριού ο Father Hubert θα κάνει πίσω. Μιλήστε τους για τα πάντα προτού επιλέξετε το εικονίδιο των μπισκότων ως δώρο για τον Σαμάνο. Οταν ο φρουρός επιστρέψει και ζητήσει ακόμα περισσότερα μπισκότα, επιλέξτε τη Mayan stone και κάνετε αριστερό κλικ στο εικονίδιο των μπισκότων. Τώρα επιλέξτε το εικονίδιο των μπισκότων και κάνετε αριστερό κλικ στο φρουρό (αυτόν που βρίσκεται πιο μπροστά). Αυτός πηγαίνει το κουτί με τα μπισκότα στον Σαμάνο και επιστρέφει γρήγορα, μεταφέροντάς σας την επιθυμία του Σαμάνου να σας συναντήσει. Κυλιστείτε προς τα αριστερά και κάνετε αριστερό κλικ στο old coot που κάθεται στη φωτιά.

The Shaman's Story

Επειτα από ένα ξέφρενο νυχτερινό γλέντι, θα βρεθείτε πάλι πίσω στο δεντρόσπιτο του Father Hubert. Κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα για να σκαρφαλώσετε επάνω. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στη Nico. Δυστυχώς οι ρίζες δεν μπορούν να ψηφιοποιηθούν σε αυτήν τη μορφή γι' αυτό κατευθυνθείτε πίσω στο δεντρόσπιτο και κάτω προς τις δύο πέτρες. Επιλέξτε το εικονίδιο του funnel και κάνετε αριστερό κλικ στο collar press. Επειτα επιλέξτε το root icon και κάνετε αριστερό κλικ στο collar press. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο σταυρό δίπλα από αυτό και στο collar press άλλη μια φορά. Ο χυμός από τις ρίζες θα μπει μέσα στο funnel, σε μια μορφή που η Nico θα μπορεί να τον πιει. Τέλος, κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα και ανεβείτε επάνω στο δεντρόσπιτο.

On The Beach

Κάνετε δεξί κλικ στα φυτά που βρίσκονται στο τραπέζι και έπειτα αριστερό κλικ. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στον Bronson και μιλήστε του σχετικά με τα εικονίδια που εμφανίζονται. Αφού μιλήσετε με τον Bronson, κάνετε αριστερό κλικ στο θεοδόλιτη. Κάνετε αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια που οδηγούν στο σπίτι. Οταν φθάσετε στην κορυφή, κάνετε αριστερό κλικ στη γάτα. Στρέψτε την προσοχή σας στην ανεμόσκαλα και κατευθυνθείτε προς αυτήν. Αφήστε την ανεμόσκαλα -προς το παρόν- και κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια για να κατευθυνθείτε πίσω στην παραλία. Κυλιστείτε προς τα δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στο παιδί που ψαρεύει. Μιλήστε του για τα πάντα και έπειτα κυλιστείτε αριστερά και κάνετε αριστερό κλικ στον Bronson. Μιλήστε για τα πάντα με τον Bronson και κάνοντας αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια άλλη μια φορά

κατευθυνθείτε προς το σπίτι. Οταν φθάσετε στην κορυφή, κάνετε αριστερό κλικ στις old ladies. Μιλήστε τους για τα πάντα και αν σε οποιοδήποτε σημείο χρειαστεί να απαντήσετε ναι ή όχι, επιλέξτε ναι. Οταν έχετε τελειώσει, κάνετε αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια για να κατευθυνθείτε πίσω στην παραλία. Κυλιστείτε δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στον Rio. Μιλώντας στον Rio, ρωτήστε τον σχετικά με όλα τα εικονίδια που εμφανίζονται στη συνέχεια και έπειτα βγείτε.
Κάνετε αριστερό κλικ στον Rio και επιλέξτε το εικονίδιο του ψαριού παρακάτω. Ο Rio δεν έχει πιάσει κανένα ψάρι, κατάφερε όμως να πιάσει έναν ιδιαίτερα σκουριασμένο τροχό ποδηλάτου. Ολοκληρώστε τη συνομιλία και κάνετε αριστερό κλικ στον σκουριασμένο τροχό ποδηλάτου δίπλα του. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στον Rio για άλλη μια φορά και ρωτήστε τον σχετικά με τον εσωτερικό κύβο. Λίγο αργότερα θα σας προμηθεύσει με ένα ψάρι. Ακολουθήστε τη διαδρομή πάλι πίσω προς τις σκάλες.

Ketch House

Οταν φθάσετε στο σπίτι, κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα για να την ανεβείτε. Τώρα επιλέξτε το εικονίδιο του εσωτερικού κύβου και κάνετε αριστερό κλικ στη σημαία. Οταν ο George τελειώσει, κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα, για να κατεβείτε και πάλι.
Επιλέξτε το εικονίδιο του ψαριού και κάνετε αριστερό κλικ στον εσωτερικό κύβο που κρέμεται κάτω από τον flag pole. Κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα, για να κατεβείτε ξανά. Αυτό θα απασχολήσει τη γάτα για κάποιο χρονικό διάστημα, γι' αυτό κάνετε αριστερό κλικ στην μπάλα για να τη σηκώσετε.
Με την μπάλα στα χέρια κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στον εσωτερικό κύβο για άλλη μια φορά και έπειτα αριστερό κλικ στο δέντρο.
Επιλέξτε το εικονίδιο της μπάλας και κάνετε αριστερό κλικ στον εσωτερικό κύβο που είναι προσκολλημένος στο δέντρο. Η μπάλα χτυπά το σημάδι του θεοδολίτη και συνεχίζει με φόρα προς τα κάτω. Οταν ανέβει την ανεμόσκαλα, κάνετε αριστερό κλικ, για να τη μετακινήσετε και να τον αφήσετε αβοήθητο. Θα πετάξει το καινούριο σημάδι. Κατεβείτε τις σκάλες.
Κάνετε αριστερό κλικ στο θεοδολίτη και κατόπιν στα σχέδια του πίνακα. Κάνετε αριστερό κλικ στα σκαλοπάτια, για να κατευθυνθείτε πάλι πίσω στο σπίτι.
Κάνετε αριστερό κλικ στον Bronson. Επιλέξτε το εικονίδιο των σχεδίων και κάνετε αριστερό κλικ στη γυναίκα.

British Museum

Κυλιστείτε δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στο στέγαστρο που έχει μέσα του την Jaguar stone (κάτω από τη μάσκα). Αφού επιβεβαιώσετε την παρουσία της Jaguar stone, κυλιστείτε αριστερά και κάνετε αριστερό κλικ στον ακόλουθο του μουσείου. Ρωτήστε τον για κάθε εικονίδιο. Ρωτήστε τον Oubier σχετικά με την Jaguar stone. Επειτα, αφού φύγει, ρωτήστε τον ακόλουθο σχετικά με την πέτρα.
Κάνετε αριστερό κλικ στο κλειδί που έχει μείνει στο υπόστεγο της Jaguar stone. Κυλιστείτε αριστερά. Επιλέξτε το εικονίδιο του κλειδιού και κάνετε αριστερό κλικ στην καμπίνα που περιέχει το Obsidian dagger. Κάνετε αριστερό κλικ στην καμπίνα για άλλη μια φορά, ώστε να την ανοίξετε και να πάρετε τον dagger. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στην κλειδαριά της καμπίνας. Κυλιστείτε δεξιά.
Επιλέξτε το εικονίδιο του dagger και κάνετε αριστερό κλικ στον ακόλουθο. Κάνετε αριστερό κλικ στην κουρτίνα και επιλέξτε το εικονίδιο του dagger. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στην έξοδο, για να διαρρήξετε την κλειδαριά και να βγείτε από το μουσείο.

Inside Ketch Museum

Κάνετε αριστερό κλικ στο φτερό. Τώρα κινηθείτε προς τα δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στον τροχό του πλοίου. Κάνετε αριστερό κλικ στο πορτρέτο του Captain Ketch. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στη sea chest του Captain Ketch. Μιλήστε στο κορίτσι και, αφού τελειώσει η συζήτηση, βγείτε από το μουσείο.
Προχωρήστε πάνω από τη γάτα και επιλέξτε το εικονίδιο του φτερού. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στη γάτα και αριστερό κλικ στο πουπουλο που έχει απομείνει.
Στη συνέχεια κατεβείτε τις σκάλες, κυλιστείτε δεξιά προς τον Rio και μιλήστε του. Κατευθυνθείτε προς τα πίσω, ανεβείτε και πάλι τις σκάλες και κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα, για να μπείτε στο μουσείο.
Μόλις βρεθείτε μέσα, κάνετε αριστερό κλικ στην Emily. Επιλέξτε το conch, για να το ανταλλάξετε με το σταυρό. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο σχεδιάγραμμα. Με το σχεδιάγραμμα στο χέρι, κάνετε αριστερό κλικ στο γραφείο, για να τοποθετήσετε το σχεδιάγραμμα επάνω του. Επιλέξτε το εικονίδιο του σταυρού και κάνετε αριστερό κλικ στο μολυβοστάτη. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο lantern, για να το πάρετε. Κάνετε αριστερό κλικ στο μελάνι, έτσι ώστε να τοποθετήσετε το lantern εκεί.
Βγείτε από το μουσείο και κατεβείτε τις σκάλες. Κυλιστείτε δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στον Rio. Επιλέξτε το εικονίδιο του θησαυρού και έπειτα το εικονίδιο του zombie.

Zombie Island Beach

Μόλις βγείτε από το καράβι, κάνετε δεξί κλικ στο βραχώδες outcrop. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο βραχώδες outcrop, προτού κάνετε δεξί κλικ στο καράβι. Κάνετε αριστερό κλικ στον Rio και ρωτήστε τον σχετικά με το δίχτυ. Τώρα τελειώστε τη συζήτηση και επιλέξτε το εικονίδιο του διχτυού. Με το δίχτυ στο χέρι, κάνετε αριστερό κλικ στο βραχώδες outcrop.

Underground Station

Επιλέξτε το εικονίδιο του hairgrip και κάνετε αριστερό κλικ στη σχισμή του νομίσματος στην άνω δεξιά γωνία του μεγάλου, πράσινου μηχανήματος εξαερισμού. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο πλήκτρο "Reject", για να μαζέψετε ένα παλιό νόμισμα. Επιλέξτε το εικονίδιο του νομίσματος και κάνετε αριστερό κλικ στο μηχάνημα weighing. Θα λάβετε μια κάρτα ως αντάλλαγμα. Προχωρήστε προς το μικρό μαύρο ντουλάπι με το dagger στο χέρι.
Επιλέξτε το εικονίδιο της κάρτας και κάνετε αριστερό κλικ στο ράγισμα του φλιτζανιού. Το φλιτζάνι θα ανοίξει, αποκαλύπτοντας ένα είδος πλήκτρου. Κάνετε αριστερό κλικ στο φλιτζάνι, για να σταματήσετε το επόμενο υπόγειο τρένο, ώστε να μπορέσετε να επιβιβαστείτε. Το σκηνικό τώρα αλλάζει και μεταφέρει στον George.

Top Of Zombie Cliff

Κάνετε αριστερό κλικ στο δάσος. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο clump of reeds ακριβώς μπροστά σας, για να κόψετε ένα μικρό κομμάτι. Βγείτε από αυτό το σημείο του δάσους, κάνοντας αριστερό κλικ στο διάδρομο στην άνω δεξιά γωνία της οθόνης. Αυτό θα σας οδηγήσει σε ένα άλλο κομμάτι του δάσους, όπου θα βρείτε ένα μεγάλο δέντρο.
Κάτω από το δέντρο είναι μια σκοτεινή, κλειστή τρύπα. Επιλέξτε το μεγάλο, στρογγυλό reed και κάνετε αριστερό κλικ στη σκοτεινή τρύπα. Τέλος, κατευθυνθείτε πίσω από εκεί που ήρθατε, προς το άνω μέρος της λοφώδους περιοχής.
Βγείτε και πάλι από τη λοφώδη περιοχή, αλλά αυτή τη φορά ακολουθήστε το δείκτη-δάχτυλο στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Αυτή η διαδρομή θα σας οδηγήσει στη φωλιά του βόα. Κυλιστείτε δεξιά, μέχρι να περάσετε απέναντι.
Στο σκηνικό που είναι από πίσω της βρίσκεται ένα μεγάλο, λεπτό κλαρί. Κάνετε δεξί κλικ στο κλαρί και έπειτα αριστερό κλικ ξανά στο κλαρί. Τώρα επιλέξτε το εικονίδιο του reed και κάνετε αριστερό κλικ στο εικονίδιο του βέλους. Επιλέξτε το βέλος και κάνετε αριστερό κλικ στο βόα. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο κλαδί και πάλι. Κάνετε αριστερό κλικ σε κάποια από τις εξόδους στα δεξιά, για να βγείτε από τη δεξιά πλευρά της περιοχής, καθώς και τα δύο μονοπάτια σάς οδηγούν σε βράχους.

Needle Rock

Επιλέξτε το εικονίδιο του διχτυού και κάνετε αριστερό κλικ στο εικονίδιο του marker. Κάνετε αριστερό κλικ στο needle και έπειτα δεξί κλικ ξανά στο needle. Κάνετε αριστερό κλικ στον creeper. Επιλέξτε το netmarker και κάνετε αριστερό κλικ στον creeper. Τώρα, κάνοντας αριστερό κλικ στον creeper και με αυτό στο χέρι, κάνετε αριστερό κλικ στο needle. Κάνετε αριστερό κλικ στον άνω δεξιά διάδρομο. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στον άνω αριστερά διάδρομο.
Συνεχίστε να πηγαίνετε προς τα αριστερά, κάνοντας συνεχώς αριστερό κλικ στον άνω αριστερά διάδρομο. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο διάδρομο που οδηγεί δεξιά ακριβώς από πάνω σας.
Η επόμενη σκηνή είναι βασικά ίδια με αυτήν στην οποία βρήκατε το φρενιασμένο πλασματάκι. Πάρετε τη μεσαία έξοδο. Συνεχίστε να πηγαίνετε ευθεία, βγαίνοντας τελικά από τη δεξιά πλευρά της οθόνης. Οταν φθάσετε στην κορυφή του λόφου, θα πρέπει να προσέξετε μερικά αρχικά που είναι στο έδαφος. Κάνετε αριστερό κλικ στα αρχικά. Επειτα επιλέξτε το θεοδολίτη και κάνετε αριστερό κλικ στις τρεις τρύπες που βρίσκονται ακριβώς πάνω από τα Ketch αρχικά.
Καθώς κοιτάτε μέσα από το θεοδολίτη, θα χρειαστεί να τον περιστρέψετε έντεκα φορές μέχρι να δείτε το σημάδι. Κάνετε αριστερό κλικ στο σημάδι και έπειτα αριστερό κλικ στο μεγάλο βράχο στο κέντρο της οθόνης.
Τώρα που έχετε εντοπίσει τον κρυφό θησαυρό του Ketch, βγείτε από την άποψη όπου είστε και εγκαταλείψτε την περιοχή από τη δεξιά πλευρά της οθόνης.

London Docks

Καθώς ο George συνεχίζει να εξερευνά το Zombie Island, η Nico βρίσκεται να παίζει κρυφτό στις προβλήτες του λιμανιού του Λονδίνου. Οταν οι περιπολούντες φρουροί περάσουν από τη δεξιά πλευρά του πλοίου, κάνετε αριστερό κλικ στο βαρέλι που βρίσκεται αριστερά από τη Nico, για να τη μετακινήσετε πιο κοντά στην ανεμόσκαλα.

Ο φρουρός θα περπατήσει πίσω και γύρω από την καμπίνα και θα βγει έξω από την αριστερή πλευρά. Οταν περιπλανηθεί πάλι πίσω, πάνω από τη δεξιά πλευρά του πλοίου, κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα, για να ανεβείτε στην κορυφή της καμπίνας.
Οταν ο φρουρός σταματήσει για να μιλήσει στον Pablo, κάνετε αριστερό κλικ στο ντουλάπι (αριστερή πόρτα) και η Nico θα ανοίξει την πόρτα. Τώρα, γρήγορα, κάνετε αριστερό κλικ στην ανεμόσκαλα, για να ανεβείτε πάλι πίσω στην κορυφή της καμπίνας.
Μόλις ο φρουρός έρθει γύρω από την ανοιχτή πόρτα, κάνετε αριστερό κλικ στην πόρτα, για να την κλείσετε. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο mop -στην αριστερή πόρτα- και ξανά αριστερό κλικ στην cupboard πόρτα, για να την κρατήσετε κλειστή. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο αριστερό porthole, για να γίνετε μάρτυρας μιας θυελλώδους συζήτησης μεταξύ του Oubier και του Karzac.
Αφού ο Karzac ρίξει κάνα δυο σφαίρες στον Oubier, θα φύγει από την καμπίνα και θα μπει σε αυτή -το μαντέψατε- η Nico (αυτή είναι γυναίκα!). Κάνετε αριστερό κλικ στον Oubier, για να δείτε αν παρουσιάζει κάποιο σημάδι ζωής. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στην Jaguar stone που κάθεται στο τραπέζι.
Καθώς η Nico ρίχνει μια ματιά στην πέτρα, ο Karzac πηγαίνει ύπουλα πίσω της και προσπαθεί να τη στραγγαλίσει. Γι' αυτό λοιπόν, γρήγορα, κάνετε αριστερό κλικ στον πυρσό κι έπειτα αριστερό κλικ στον Karzac. Με μια γρήγορη κίνηση του χεριού, η Nico μπήγει τον πυρσό στο πόδι του Karzac και καταφέρνει να διαφύγει.

The Film Set

Εκεί που νομίζετε πως ο George έχει κολλήσει σε πραγματικούς πειρατές, ένας σκηνοθέτης εμφανίζεται από την αριστερή πλευρά της οθόνης. Σύντομα θα κατανοήσετε ότι έχετε μπροστά σας ένα κινηματογραφικό συνεργείο. Μιλήστε σε όλα τα μέλη του συνεργείου (σκηνοθέτη, καμεραμάν, στάντμαν) και στους ηθοποιούς.
Στη συνέχεια κατευθυνθείτε προς το τραπέζι και πάρτε μια πίτα, ένα bun και το σιρόπι, κάνοντας αριστερό κλικ σε καθένα από αυτά. Τώρα συνδυάστε το σιρόπι με την πίτα, επιλέγοντας το εικονίδιο του σιροπιού και κάνοντας αριστερό κλικ στο εικονίδιο της πίτας. Αφού το κάνετε αυτό, κάνετε αριστερό κλικ στο θάμνο. Επειτα επιλέξτε το εικονίδιο του syrup pancake και κάνετε αριστερό κλικ στον στάντμαν Bert.
Επιλέξτε το εικονίδιο του bun και κάνετε αριστερό κλικ στο θάμνο - κάτι που σίγουρα δεν αρέσει στις σφήγκες που βρίσκονται μέσα σε αυτόν. Ετσι, όπως είναι φυσικό, διαλέξτε ένα άλλο bun και κάνετε αριστερό κλικ στο θάμνο για άλλη μία φορά. Οι σφήγκες θα πετάξουν έξω από το θάμνο με ορμή.
Οταν ο σκληρός και θαρραλέος(!) στάντμαν σταματήσει να κρύβεται πίσω από όλο το συνεργείο, η σκηνή απομακρύνεται και πηγαίνει στην παραλία πιο κάτω. Μιλήστε σε κάθε χαρακτήρα που θα βρείτε στην παραλία, παρ' ότι ο νεαρός movie star δεν έχει τίποτα καλύτερο να πει από "Yeah, man!".
Κάνετε αριστερό κλικ στην κρεμασμένη κάμερα και έπειτα αριστερό κλικ στο σκηνοθέτη. Ο ενθουσιασμός του σκηνοθέτη για την ιδέα του George είναι εμφανέστατος και ο George βάζει στόχο να γίνει κινηματογραφικός αστέρας. Αφού ο George φορέσει το κοστούμι του, τον βλέπουμε να σκαρφαλώνει τη βραχώδη πλαγιά, προς τη σπηλιά όπου είναι κρυμμένος ο θησαυρός του Ketch εδώ και τόσο καιρό. Λίγο πιο χαμηλά και κάτω από το θησαυρό υπάρχει η Eagle stone.

Nico At Village

Η Nico φθάνει στο χωριό που ο George επισκέφτηκε νωρίτερα στο παιχνίδι, μόνο και μόνο για να διαπιστώσει ότι έχει καεί ολοσχερώς. Το μόνο πρόσωπο που τριγυρνά από 'δω κι από 'κεί είναι ο Titipoco, ο μικρός, ξένος τύπος που ο George έχει βγάλει από το φέρετρό του, πίσω στην αποθήκη όπου έσωσε τη Nico. Κάνετε αριστερό κλικ στον Titipoco.
Προσπαθήστε να πάρετε τη Mayan stone που βρίσκεται στα αριστερά του βαρελιού, κάνοντας αριστερό κλικ επάνω της. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο βαρέλι. Τώρα ζητήστε τη βοήθεια του Titipoco, κάνοντας αριστερό κλικ επάνω του. Μαζέψτε τη Mayan stone, κάνοντας αριστερό κλικ επάνω της. Τέλος, βγείτε από την οθόνη από τα αριστερά.

Getting Into Pyramid

Κάνετε δεξί κλικ στο scaffolding. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο σκοινί. Με το σκοινί στο χέρι, κάνετε αριστερό κλικ στον Titipoco. Ο μικρόσωμος τύπος σκαρφαλώνει το scaffolding με το σκοινί. Κάνετε αριστερό κλικ στο σκοινί και αμέσως μετά αριστερό κλικ στη μηχανή, για να δέσετε το σκοινί επάνω της. Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στο μικρό κατσαβίδι που ταιριάζει κυλινδρικά από το στέγασμα της γεννήτριας.
Επιλέξτε το εικονίδιο του πυρσού και κάνετε αριστερό κλικ στη γραμμή των καυσίμων (είναι κολλημένη στην αριστερή πλευρά της γεννήτριας). Με τη γραμμή των καυσίμων να... φτύνει καύσιμο, επιλέξτε το εικονίδιο του κατσαβιδιού και κάνετε αριστερό κλικ στη σπασμένη γραμμή των καυσίμων. Με τον κύλινδρο να είναι γεμάτος από καύσιμα, κάνετε αριστερό κλικ στο καπάκι της δεξαμενής των καυσίμων στην κορυφή της μηχανής.
Κάνετε αριστερό κλικ στο μικρό κόκκινο πλήκτρο, για να ανοίξετε τη μηχανή. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο μοχλό, για να τον σηκώσετε και να ανεβάσετε την πλατφόρμα του ασανσέρ.
Τώρα κάνετε αριστερό κλικ στον Titipoco και ζητήστε του να μιμηθεί τις κινήσεις σας.
Ανεβείτε στην πλατφόρμα του ασανσέρ, κάνοντας αριστερό κλικ επάνω της. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στον Titipoco και νεύστε του να κάνει το ίδιο. Στην κορυφή του scaffolding θα βρείτε τον Raoul και τον Pablo να έχουν δέσει τον George στο βωμό. Κάνετε αριστερό κλικ στη ζώνη των πυρομαχικών που βρίσκεται στο άνω μέρος των βαρελιών, για να τη μαζέψετε. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στο δείκτη-χέρι, για να πάτε κάτω. Κυλιστείτε προς τα αριστερά και περπατήστε πάνω από τους φρουρούς στη βάση της πυραμίδας. Τρία εικονίδια θα εμφανιστούν στη συζήτηση - δεν έχει σημασία ποιο θα επιλέξετε.
Κάνετε αριστερό κλικ στον πυρσό (στη δεξιά πλευρά των σκαλοπατιών). Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στον Titipoco, ο οποίος θα ανάψει το δαυλό. Σχεδόν αυτόματα η Nico θα πετάξει το φλεγόμενο δαυλό μέσα στη μικρή πισίνα από βενζίνη. Επιλέξτε τη ζώνη των πυρομαχικών και κάνετε αριστερό κλικ στη φλεγόμενη βενζίνη. Ως αποτέλεσμα, οι πυροβολισμοί θα τρομάξουν τους φρουρούς και θα ειδοποιήσουν τον Pablo, ο οποίος πολύ γρήγορα θα οπλιστεί και θα κατευθυνθεί κάτω, προς τα σκαλοπάτια της πυραμίδας.
Την ίδια στιγμή η Nico κατευθύνεται πίσω στο ασανσέρ. Με τον Pablo να έχει εξολοθρευτεί, η Nico μπορεί να συγκεντρωθεί στον αφοπλισμό του Raoul, γι' αυτό κάνετε αριστερό κλικ στο Στρατηγό (αυτός είναι ο Raoul!). Με το Στρατηγό να είναι άοπλος και να έχει βγει από τη μέση, επιλέξτε το εικονίδιο του πυρσού και κάνετε αριστερό κλικ στον George. Οταν διαφύγετε μέσα στην εσωτερική είσοδο, κάνετε αριστερό κλικ στους δύο μοχλούς που βρίσκονται στον απομακρυσμένο τοίχο. Η Nico είναι αδύνατον να κάνει κάτι από μόνη της, γι' αυτό κάνετε αριστερό κλικ στον George, για να βοηθήσει.

Nico In Pyramid

Το μόνο πραγματικό puzzle στο παιχνίδι θα χρειαστεί να το αντιμετωπίσετε αυτή τη στιγμή - και είναι εύκολο, όταν ξέρετε πώς να το κάνετε!
Κυλιστείτε δεξιά και κάνετε αριστερό κλικ στο σετ των δέκα tiles. Επειτα κάνετε αριστερό κλικ στα τέσσερα ανάγλυφα tiles, που είναι κυκλωμένα από τεράστια αγάλματα πιθήκων. Και τα τέσσερα ανάγλυφα tiles στο άγαλμα του πιθήκου χρειάζεται να πιεστούν προς τα μέσα, για να αποκαλύψουν ένα μυστικό πέρασμα. Καθένα από τα τέσσερα tiles είναι συνδυασμός δύο partial tiles από το σετ των δέκα ανάγλυφων tiles.
Φτιάξτε το πρώτο partial tile, κάνοντας αριστερό κλικ στις τρύπες γύρω από τους δύο τεράστιους μηχανισμούς του τροχού. (Πρέπει να ευθυγραμμίσετε τις άνω και κάτω ανάγλυφες εικόνες από τα partial tiles, έτσι ώστε να αντικρίζουν το ένα το άλλο.) Επειτα πιέστε το κατάλληλο partial tile. Στη συνέχεια, χρησιμοποιώντας τους τροχούς και πάλι, ευθυγραμμίστε το δεύτερο partial tile. Τώρα θα πρέπει να έχετε δύο partial tiles πιεσμένα προς τα μέσα. Οταν επικαλυφθούν, θα μοιάζουν περίπου σαν κάποιο από τα full gluph tiles από τα τέσσερα tiles μέσα στο άγαλμα του πιθήκου. Γι' αυτό πηγαίνετε πάνω από τον πίθηκο και κάνετε αριστερό κλικ στο σωστό tile. Οταν και τα τέσσερα tiles μέσα στον πίθηκο έχουν πιεστεί προς τα μέσα, αποκαλύπτεται ένα μυστικό πέρασμα στα δεξιά του αγάλματος. Ετσι λοιπόν, χωρίς πολλή σκέψη, κάνετε αριστερό κλικ στο μυστικό πέρασμα.

George In Pyramid

Με τη Nico να κατευθύνεται προς τον κεντρικό θάλαμο, είναι στην κρίση του George να βρει ο ίδιος το δρόμο του προς τα εκεί. Κάνετε αριστερό κλικ στον πυρσό και έπειτα αριστερό κλικ στον Titipoco. Επιλέξτε το εικονίδιο του φλεγόμενου πυρσού, για να κάνετε τον Titipoco να ανάψει το δαυλό. Κάνετε αριστερό κλικ στο μοχλό που βρίσκεται αριστερά από το άγαλμα. Κάνετε αριστερό κλικ στο φλεγόμενο πυρσό και έπειτα αριστερό κλικ στον πυρσό που κρέμεται από το δεξί τοίχο. Σπρώξτε τον πυρσό στο κέντρο του δωματίου, κάνοντας αριστερό κλικ επάνω του.
Μπείτε στο δωμάτιο που βρίσκεται στα αριστερά σας. Κάνετε αριστερό κλικ στο δεξί μοχλό. Βγείτε από το δωμάτιο. Κάνετε αριστερό κλικ στο μοχλό που βρίσκεται εμπρός σας και έπειτα αριστερό κλικ στην ανοιχτή πόρτα, για να μπείτε. Κάνετε αριστερό κλικ στο πέρασμα που οδηγεί προς τα κάτω και δεξιά.
Τα μόνα που μένει να κάνετε είναι αριστερό κλικ στον τελικό μοχλό και να συνεχίσετε να κατεβαίνετε τις σκάλες. Συγχαρητήρια!

SWEET SIXTEEN

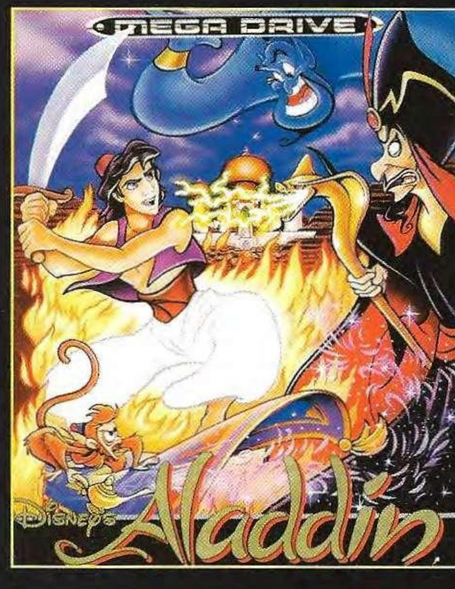
Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι πολλοί μένουν πιστοί στην παλιά γενιά. Για τους υπόλοιπους, remember...

Του Νίκου Κοσμάτου

ALADDIN

MEGA DRIVE

Ολοι γνωρίζουμε την κινηματογραφική επιτυχία της Disney "Aladdin". Αυτό που ίσως μερικοί δεν γνωρίζουν είναι η θαυμάσια μεταφορά του τίτλου στο Mega Drive. Ας αρχίσουμε, λοιπόν, από την υπόθεση του παιχνιδιού... Ο κακός βεζίρης Jafar έχει καταλάβει με τη βοήθεια του μαγικού λυχναριού την εξουσία της Agrabah και κρατά αιχμάλωτη την πριγκίπισσα Jasmin. Ετσι, ο Aladdin αποφασίζει να επαναφέρει την τάξη στην πόλη του και φυσικά να σώσει την αγαπημένη του Jasmin. Οπως σίγουρα καταλάβατε, έχουμε να κάνουμε με άλλο ένα platform. Ο Aladdin μπορεί να τρέξει ή να πηδήσει, ενώ για την προστασία του από τους εχθρούς κουβαλά ένα σπαθί και μπόλικα... μήλα. Οι πίστες μοιάζουν να έχουν μεταφερθεί κατευθείαν από την ταινία και παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Ξεκινώντας από τους δρόμους της Agrabah, θα περάσετε από την καυτή έρημο, τις οροφές της Agrabah, το μπουντρούμι του σουλτάνου, τη σπηλιά των θαυμάτων (από αυτή θα χρειαστεί να δραπετεύσετε με τη βοήθεια του χαλιού), μέχρι και στο λυχνάρι θα μπείτε, για να καταλήξετε στο παλάτι του σουλτάνου και από εκεί στο παλάτι του Jafar.



Καθώς θα προχωρά η δράση, θα συναντήσετε διάφορα κωμικά στοιχεία, τα οποία επιβεβαιώνουν την πινελιά της Disney και το καθιστούν περισσότερο ελκυστικό. Είναι αληθινή απόλαυση να βλέπετε τα τσιράκια του Jafar να χοροπηδούν πάνω σε αναμμένα κάρβουνα.
Αν όμως μπορούμε να κάνουμε λόγο για αστραξιόν του συγκεκριμένου τίτλου, αυτή είναι σίγουρα το τζίνι. Η εμφάνισή του σε διάφορα σημεία εγγυάται να σας φτιάξει τη διάθεση. Τα μουσικά θέματα είναι ίδια με αυτά της ταινίας, διασκευασμένα με τον καλύτερο τρόπο για τις απαιτήσεις κάθε πίστας. Το ίδιο ισχύει και για τα ζωντανά ηχητικά εφέ. Οσο για το gameplay, τι άλλο θα μπορούσε να είναι εκτός από τέλειο; Γενικά, το παιχνίδι είναι από τα κορυφαία του είδους του. Τα πολύ καλά γραφικά, ο εξίσου επιτυχημένος ήχος καθώς και το ελκυστικό gameplay το αναδεικνύουν σε έναν πολύ καλό τίτλο για το Mega Drive - μην ξεχνάτε όμως ότι δεν πρόκειται για τίποτε περισσότερο από ένα platform.

ΓΕΝΙΚΑ 84

JUNGLE STRIKE

MEGA DRIVE

Αλλο ένα παιχνίδι της Electronic Arts που έφερε τα πάνω-κάτω. Η αρχή έγινε με το Desert Strike. Βλέποντας την εκπληκτική επιτυχία του παιχνιδιού, η γνωστή εταιρία κατέστρωσε ένα sequel του τίτλου και έτσι φθάσαμε στις γραμμές που διαβάζετε.
Για άλλη μία φορά υποδύεστε έναν επίλεκτο πιλότο και ξεκινάτε πτήση με σκοπό την εξουδετέρωση του Drug Lord (όνομα και πράμα) και του Mad Man (αυτός κι αν είναι...), δύο πολύ επικίνδυνων τρομοκρατών που απειλούν σοβαρά την παγκόσμια ειρήνη.
Οι προγραμματιστές, στην προσπάθειά τους να μην επαναλάβουν τα ίδια στοιχεία, έχουν προσθέσει καινούρια οχήματα στο παιχνίδι, τα οποία περιλαμβάνουν -με τη σειρά που εμφανίζονται- ένα Hovercraft, μια ιδιαίτερα οπλισμένη μηχανή και τέλος ένα ανεξάντλητο Stealth. Καθένα από τα προαναφερθέντα οχήματα είναι πολύ άνετα στο χειρισμό, χωρίς αυτό να μειώνει το ρεαλισμό στην οδήγησή τους.
Ωστόσο θα συναντήσετε και ορισμένα προβλήματα. Για παράδειγμα, όταν χειρίζεστε το Hovercraft, θα πρέπει να πλησιάζετε αργά τα αντικείμενα που θέλετε να πάρετε, αλλιώς αυτά θα καταστραφούν. Για εσάς που δεν το αντιμετωπίζετε ως μείζον πρόβλημα, αρκεί να αναφέρουμε ότι οι εχθροί δεν σας αφήνουν να πάρετε ανάσα. Ετσι πρέπει να είστε γρήγοροι σε ό,τι κάνετε. Το αυτό ισχύει για τη μηχανή. Το Stealth σίγουρα θα σας απαλλάξει από τον μπελά του ανεφοδιασμού, αφού υποτίθεται ότι τροφοδοτείται με πυρηνική ενέργεια (αυτό ας μην το σχολιάσω, για να μη γίνομαι και κακός). Ομως και εδώ θα συναντήσετε ένα προβληματάκι που έχει να κάνει με τα κτίσματα της πίστας. Πράγματι είναι πολύ δύσκολο να πετάτε σε χαμηλό ύψος, να αποφεύγετε όλα τα ψηλά εμπόδια και ταυτόχρονα να στοχεύετε αποτελεσματικά. Αφήστε που, αφού εκτελέσετε όλες τις αποστολές, δεν θα καταφέρνετε να το προσγειώσετε.
Στη διάθεσή σας βρίσκονται συνολικά εννέα πίστες, καθεμία από τις οποίες περιλαμβάνει διάφορες αποστολές που πρέπει να διεκπεραιώσετε. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και ανταποκρίνονται πλήρως στις προσδοκίες ενός απαιτητικού κατόχου MD. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικός, χωρίς βέβαια να ξεχνάμε πως αναφερόμαστε στο Mega Drive. Δεν μπορώ να ισχυριστώ ότι διέκρινα ποικιλία στα μουσικά θέματα και τα ηχητικά εφέ, όμως ό,τι υπάρχει είναι καλοδουλεμένο. Στην ουσία η μουσική εμφανίζεται μόνο στις ενδιάμεσες σκηνές, ενώ τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ περιορίζονται στις εκρήξεις και τους πυροβολισμούς.
Το μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το gameplay, το οποίο οι προγραμματιστές συνεχίζουν να διοχετεύουν στις κονσόλες της νεότερης γενιάς. Το μόνο σίγουρο είναι πως το παιχνίδι δεν θα σας αφήσει να ξεκολλήσετε από πάνω του. Μολονότι δεν είναι από τους πλέον καινούριους τίτλους, αξίζει να το έχετε στη συλλογή σας. Αν προτιμάτε κάτι πιο πρόσφατο, ρίξτε μια ματιά στο Urban Strike.

ΓΕΝΙΚΑ 87

FLASHBACK

SNES

Πώς θα μπορούσε να χαρακτηρίσει κάποιος αυτό το παιχνίδι; Ως platform ή ως adventure; Το μόνο σίγουρο είναι ότι μιλάμε για κάτι ενδιάμεσο, που έχει να προσφέρει πάρα πολλά σε όποιον ασχοληθεί μαζί του. Η εισαγωγή του παιχνιδιού σάς τοποθετεί στο μακρινό μέλλον, όπου ο ήρωας προσπαθεί να ξεφύγει από δύο τύπους που τον έχουν απάγαγει. Επειτα από ένα άγριο κυνηγητό στον αέρα, η μηχανή του καταρρίπτεται πάνω από ένα δάσος. Εσείς αναλαμβάνετε να τον καθοδηγήσετε από αυτό το σημείο και μετά.

Στο πρώτο επίπεδο, αφού ξυπνήσετε δίπλα στα συντρίμμια της μηχανής σας, θα συνειδητοποιήσετε ότι βρίσκεστε μέσα σε ένα αφιλόξενο δάσος, χωρίς να θυμάστε τίποτε για την ταυτότητά σας. Αυτή η αμνησία -ευτυχώς ή δυστυχώς- δεν οφείλεται σε κάποιο χτύπημα στο κεφάλι. Αλλωστε, όλα τα στοιχεία που θα ανακαλύπτετε στη συνέχεια δείχνουν -ή μάλλον βγάζουν μάτι- ότι υπάρχει κάτι πολύ ύποπτο στη μέση... Ομως δεν σας γράφω άλλα για την υπόθεση, γιατί έτσι θα σας στερήσω από τη χαρά να την ανακαλύψετε μόνοι σας.

Στην αρχή, όταν θα χρειαστεί να σκοτώσετε δυο-τρεις εχθρούς, ίσως σας δοθεί η εσφαλμένη εντύπωση ότι πρόκειται για platform. Οταν όμως κολλήσετε για τα καλά, γιατί δεν θα μπορείτε να ανοίξετε μια πόρτα, θα συνειδητοποιήσετε ότι υπάρχει περισσότερο βάθος στο παιχνίδι. Σε κάθε πίστα βρίσκονται διασκορπισμένα διάφορα αντικείμενα, που πρέπει να χρησιμοποιηθούν σωστά προκειμένου να συνεχίσετε. Στα πιο προχωρημένα επίπεδα θα σας γίνει αναγκαία και η χρήση ορισμένων στρατηγικών για την αποτελεσματική αντιμετώπιση των εχθρών - και εννοούμε ΠΟΛΛΟΥΣ εχθρούς. Εξετάζοντας το παιχνίδι από τεχνικής πλευράς, οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι τα γραφικά είναι ακριβώς όπως τα θέλαμε. Τα χρώματα είναι ζωηρά και η ανάλυση αρκετά καλή. Ενα άλλο αξιόλογο στοιχείο είναι το γεγονός ότι οι προγραμματιστές απέφυγαν να ανακυκλώσουν τα ίδια σε κάθε πίστα - κάτι στο οποίο μας είχαν συνηθίσει τα άλλα παιχνίδια του είδους. Για παράδειγμα, ορισμένα στοιχειώδη backgrounds θα τα συναντήσετε ξανά σε σχετικές πίστες, χωρίς όμως αυτό να σημαίνει πως θα είναι ίδια και απαράλλαχτα. Ο ήχος σε αντίθεση με τα γραφικά υστερεί λίγο, εξαιτίας του ότι δεν υπάρχει μουσική υπόκρουση μέσα στα επίπεδα. Οι ενδιάμεσες σκηνές που παρεμβάλλονται σε διάφορα σημεία είναι καλοφτιαγμένες, περιέχοντας ορισμένα πολύ ατμοσφαιρικά -όμως, κατά τα άλλα, "βουβά"- μουσικά κομμάτια. Βέβαια, ίσως αυτό έχει σκοπό να δώσει έναν άλλο αέρα ρεαλισμού στο παιχνίδι. Οπως και να έχει, μια υποτυπώδη μουσική επένδυση τη χρειαζόταν. Οσο για τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ, είναι ανάλογα των γραφικών. Τέλος, το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι αναμφισβήτητα το gameplay, το οποίο σπάνια συναντάμε σε παρόμοιους τίτλους. Ο τρόπος με τον οποίο ο χαρακτήρας αλληλεπιδρά με το περιβάλλον του είναι ιδιοφυής. Το ίδιο συμβαίνει και με το σύστημα χειρισμού. Τελειώνοντας, οφείλουμε να αναφέρουμε ότι το Flashback αποτέλεσε και αποτελεί σταθμό στα 16bit παιχνίδια. Τα θαυμάσια γραφικά, ο κατά τα άλλα ατμοσφαιρικός ήχος, το αλλιώτικο gameplay και ένα σενάριο φτιαγμένο να σας απορροφήσει είναι αρκετά για να σας πείσουν να το αποκτήσετε.



ΓΕΝΙΚΑ 95

KAWASAKI SUPERBIKES

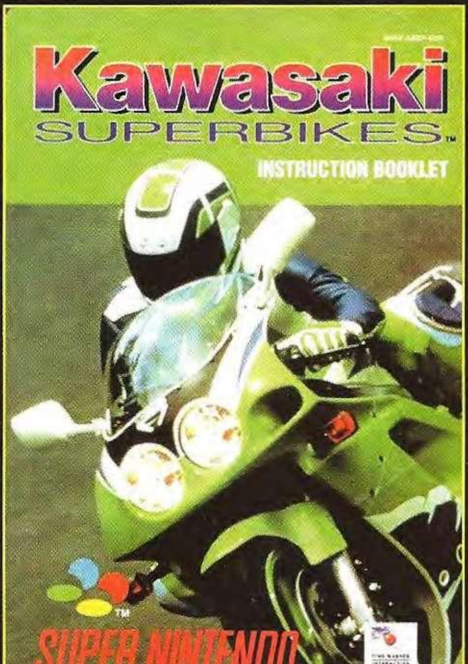
SNES

Ετοιμαστείτε να γίνετε και εσείς μέλος της Kawasaki "Team Green" και να αγωνιστείτε στις πιο ζόρικες διαδρομές, καβάλα στην Kawasaki ZXR750R. Οι υποψήφιοι για τη θέση του πρωταθλητή είναι πολλοί, όμως μόνο ένας θα κατακτήσει το "Superbike Championship". Με όλα τα προαναφερθέντα στο μυαλό σας αρχίζετε το παιχνίδι.

Αφού ξεμπερδέψετε με όλα τα options, έρχεστε στο Game Select Screen.

Εκεί υπάρχουν οι επιλογές για εξάσκηση, καινούριο Championship, καθώς και εισαγωγή password για να συνεχίσετε προηγούμενο Championship.

Προτού αρχίσετε κάποιον αγώνα θα περάσετε πρώτα από το setup screen, όπου μπορείτε να ρυθμίσετε τη μηχανή σας ανάλογα με τις συνθήκες που θα αντιμετωπίσετε. Για παράδειγμα, η επιλογή Gearing σας επιτρέπει να διαλέξετε μεταξύ υψηλής επιτάχυνσης ή υψηλότερης τελικής ταχύτητας ανάλογα με τη δομή κάθε διαδρομής. Επίσης, ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες μπορείτε να διαλέξετε τα κατάλληλα λάστιχα.



Στη συνέχεια, αφού περάσετε το Qualifying, θα καταταγείτε ανάλογα με τον καλύτερο χρόνο σας και θα αρχίσετε τον κανονικό αγώνα. Μια άλλη επιλογή είναι η Suzuka Eight Hour Endurance Race, με την οποία αγωνίζεστε σε όποια πίστα θέλετε για δεκαπέντε γύρους, με τη διαφορά ότι σε αυτή πρέπει να ανεφοδιάζεστε με καύσιμα και να ανανεώνετε τα λάστιχά σας. Οι πίστες τοποθετούνται σε Αγγλία, Γερμανία, Ισπανία, Σουηδία, Ιαπωνία, Ιταλία και Πορτογαλία.

Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Τα γραφικά, ο ήχος και το gameplay δεν πρόκειται να απογοητεύσουν κανένα.

Σίγουρα το SNES δεν έχει να επιδείξει πολλά παιχνίδια του είδους και μάλιστα τόσο καλά, γι' αυτό κάθε φίλος της ταχύτητας οφείλει να του ρίξει μία ματιά.

ΓΕΝΙΚΑ 86

INTERNET CAFE

ΕΠΕΙΤΑ ΑΠΟ ΠΟΛΛΕΣ ΩΡΕΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗΣ, ΚΑΤΑΦΕΡΑΜΕ ΝΑ ΑΝΑΚΑΛΥΨΟΥΜΕ ΤΟ SITE ΤΗΣ SONIC TEAM. ΟΣΟΙ ΓΝΩΡΙΖΟΥΝ ΙΑΠΩΝΙΚΑ, ΑΣ ΜΑΣ ΣΤΕΙΛΟΥΝ ΕΝΑ E-MAIL! ΕΠΙΣΗΣ, ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ ΘΑ ΕΠΙΣΚΕΦΘΟΥΜΕ ΤΑ SITES ΤΩΝ BMG INTERACTIVE ΚΑΙ ACCLAIM .

Του Γιώργου Κουρκουτά



BMG Interactive

http://www.bmginteractive.com

Το site της BMG είναι αρκετά εντυπωσιακό και πρωτότυπο σε ό,τι αφορά το περιεχόμενό του. Στην αρχική σελίδα υπάρχουν παραπομπές σε έναν αναλυτικό κατάλογο πληροφοριών, σε ένα demo του Pandemonium και σε ένα μουσικό περιοδικό, το "Target".

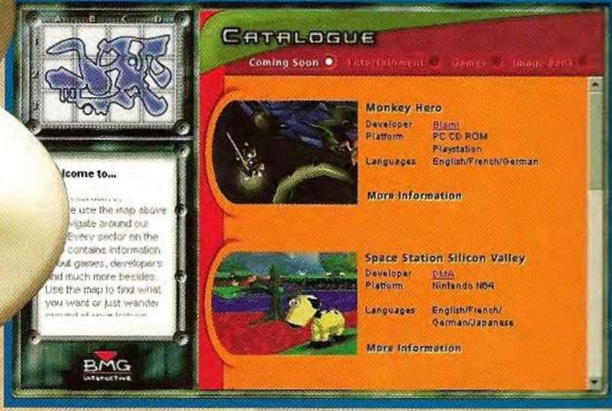
Η πλοήγηση στο site γίνεται μέσα από έναν χάρτη 3x4 τετραγώνων και παραπέμπει σε διάφορα κομμάτια με ποικίλα θέματα. Μόλις επιλεγεί ένα τετράγωνο, εμφανίζεται μεγεθυσμένο και μπορείτε να διακρίνετε δρόμους, δέντρα κ.λπ.

Catalogue

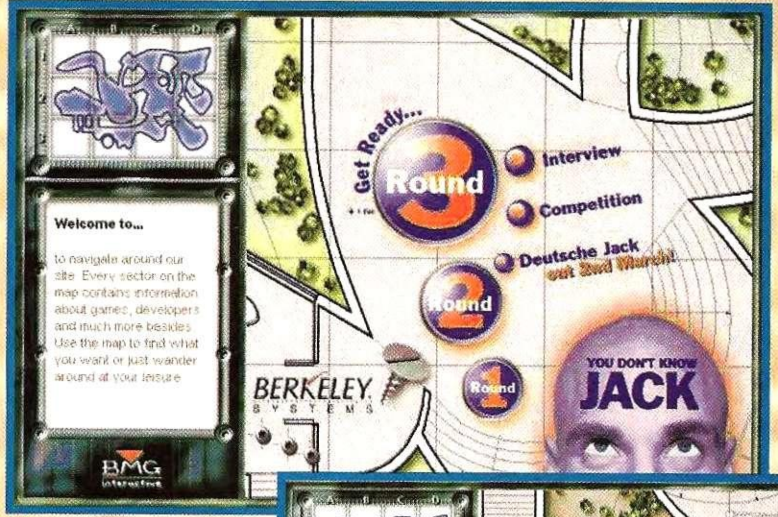
Εδώ θα βρείτε πολλές πληροφορίες για τα παιχνίδια που πρόκειται να εμφανιστούν τους επόμενους μήνες, καθώς επίσης παρουσιάσεις μερικών από τους γνωστότερους τίτλους που κυκλοφορούν. Ενδεικτικά σας αναφέρω τους Courier Crisis, Exhumed, Granf Theft Auto, Pandemonium 1-2.

Στη συγκεκριμένη κατηγορία υπάρχει μια μεγάλη





ιβλιοθήκη εικόνων από όλα τα παιχνίδια της εταιρίας, που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα από τον καθένα. Τέλος, θα βρείτε διάφορες ενδιαφέρουσες εφαρμογές όπως η πολύ καλή Blanker After Dark και η Le Louvre.



GT Bicycles

Οχι, δεν πρόκειται για κάποιο νέο παιχνίδι, αλλά για το site της αρκετά γνωστής κατασκευάστριας ποδηλάτων GT.

Target

Οπως προαναφέραμε, πρόκειται για ένα e-zine σχετικό με τη μουσική. Η παρουσίαση του είναι πολύ καλή και περιέχει αρκετά ενδιαφέροντα θέματα φυσικά για ξένη μουσική.

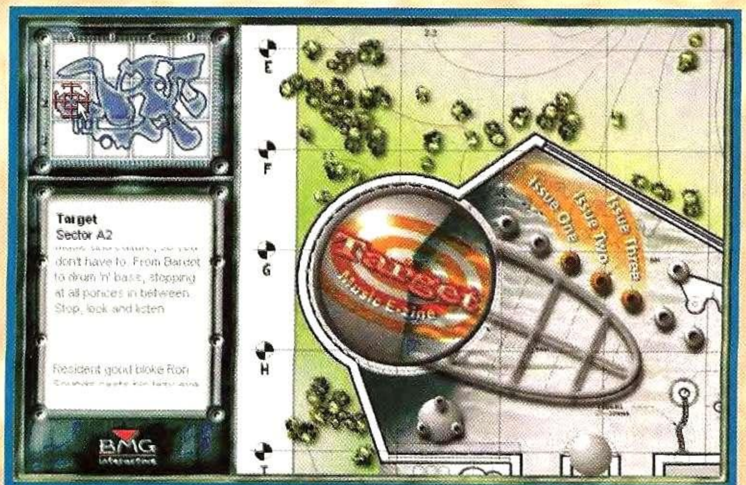


You Don't Know Jack

Πρόκειται για ένα παιχνίδι, quiz που πρέπει να έχει σχέση με κάποια τηλεοπτική εκπομπή. Αν κάποιος από εσάς ξέρει περισσότερα, ας ενημερώσει και εμάς!

Preserve The Nature

Ενα κομμάτι του χάρτη αναφέρεται στο φλέγον θέμα της καταστροφής της φύσης. Μια πολύ καλή πρωτοβουλία της BMG. Μόλις επιλέξετε το συγκεκριμένο κομμάτι, αυξήστε την ένταση των ηχείων σας.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●●○○

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○

ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●●●○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **80%**

Αξίζει να το επισκεφθείτε.

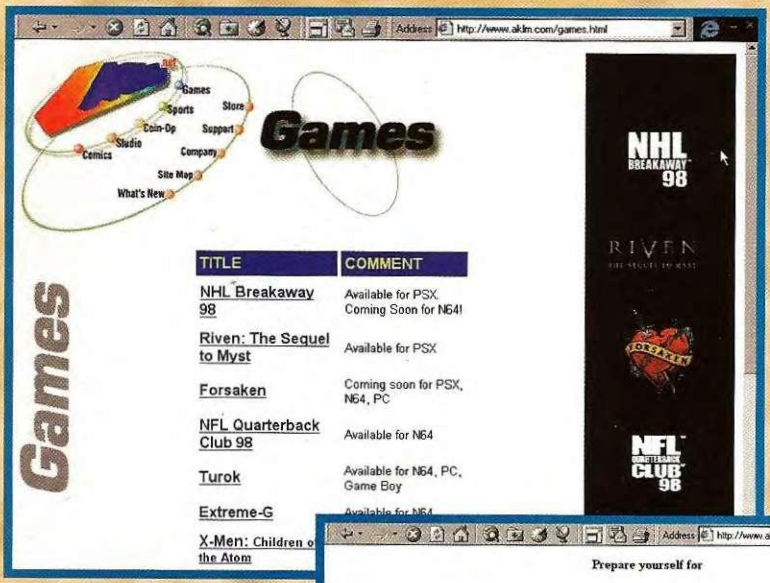
Spearhead

Το Spearhead είναι ένας εξομοιωτής αρμάτων μάχης με καταπληκτικά γραφικά και ήχο και πολύ προσεγμένη τεχνητή νοημοσύνη. Ο συγκεκριμένος τίτλος δεν είναι ακόμα έτοιμος, αν και αναπτύσσεται για περισσότερο από έναν χρόνο.



Crystal Tips

Αλλη μια πολύ καλή περιοχή, όπου υπάρχουν hints and tips για όλα τα παιχνίδια της εταιρίας και όχι μόνο, καθώς επίσης forum και ειδικός χώρος όπου μπορείτε να αφήσετε το δικό σας review!



ACCLAIM

http://www.aklm.com

Το site της Acclaim είναι σχετικά λιτό στην παρουσίασή του αλλά και στο περιεχόμενό του. Στην πρώτη σελίδα υπάρχουν links για το πολύ γνωστό Riven, το Forsaken και το NHL 98. Συγκεντρωμένες στο επάνω μέρος της σελίδας υπάρχουν οι παραπομπές στα περιεχόμενα του site.

Games

Εδώ θα βρείτε παρουσιάσεις των NHL Breakway, Riven, X-Men Children of the Atom, Forsaken, Turok κ.ά.



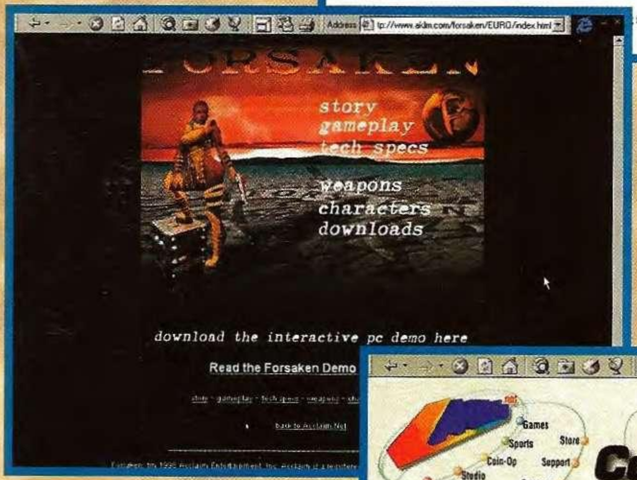
Sports

(www.acclaimsports.com)

Το συγκεκριμένο link σας παραπέμπει στον sports server της εταιρίας. Δεν υπάρχει κάτι το αξιόλογο εδώ, αφού τα παιχνίδια που υπάρχουν αφορούν στο hockey και το αμερικανικό ποδόσφαιρο.

Coin-Op

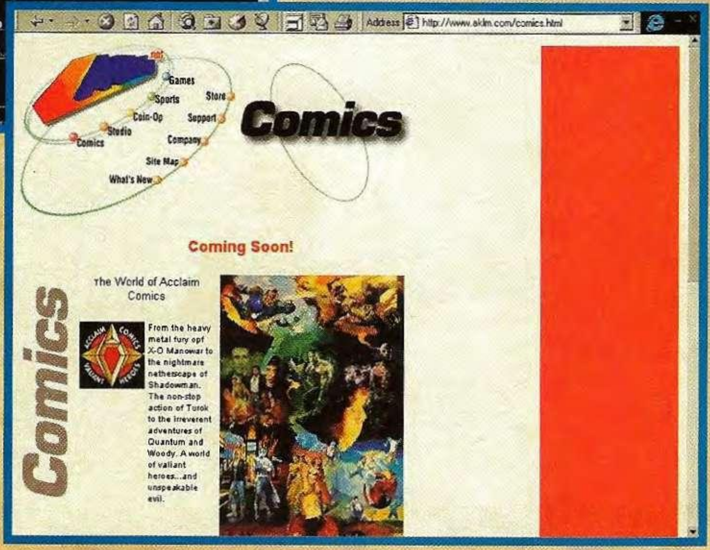
Εδώ υπάρχει μια παραπομπή στο άγνωστο Armageddon. Αν το έχετε δει σε κάποια αίθουσα, ενημερώστε και εμάς!



Comics

Μια πολύ λιτή παρουσίαση των comics της Acclaim, τα οποία φαίνονται αρκετά ενδιαφέροντα!

Από εκεί και πέρα υπάρχουν διάφορα links που παραπέμπουν σε πληροφορίες σχετικά με την εταιρία, την τεχνική υποστήριξη, σε ένα on-line κατάστημα που ακόμα δεν έχει ετοιμαστεί. :-(
Ενα site που έχει δημιουργηθεί απλώς για να υπάρχει και τίποτα άλλο.



PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●○○○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●○○○○○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●○○○○○○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **50%**

Μόνο για πέντε λεπτά.

SONIC TEAM

http://www.sega.co.jp/sonicteam

Για να επισκεφθείτε το site της "θρυλικής" πλέον Sonic Team, θα πρέπει να συνδεθείτε με Ιαπωνία, στο site της Sega. Παραδόξως, η ταχύτητα σύνδεσης είναι πολύ υψηλή (τουλάχιστον μέσω CompuLink). Το καλό σε όλη την υπόθεση είναι ότι υπάρχει μια σελίδα στα αγγλικά! Ολο το υπόλοιπο site είναι στα ιαπωνικά. Βέβαια, από την αγγλική σελίδα θα μπορέσετε να στείλετε e-mail στη Sonic Team, καθώς επίσης να μάθετε τα τελευταία νέα.



What's New

Από το συγκεκριμένο link κατευθυνθείτε σε ένα δωράκι της Sonic Team στους επισκέπτες των σελίδων. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει ένας Java Sonic, με τον οποίο μπορείτε να παίξετε! Από την πρώτη σελίδα υπάρχουν παραπομπές σε παλιά αλλά και νέα παιχνίδια.



Burning Rangers

Με λίγη εξάσκηση θα βρείτε πολλές εικόνες αλλά και video clips από το παιχνίδι, που θα κάνει την εμφάνισή του μέσα στην άνοιξη.

Sonic R

Δεν υπάρχει υλικό ανάλογο με αυτό του Burning Rangers, απλώς μια σελίδα με μερικά λόγια(;) για το παιχνίδι και παρουσίαση όλων των χαρακτήρων με εντυπωσιακές εικόνες.



Nights, Sonic Jam

Κάτι παρόμοιο με το Sonic R ισχύει και για τις σελίδες των Nights, Christmas Nights και Sonic Jam.

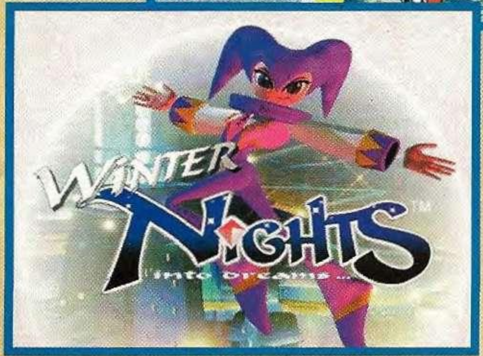
PIXEL Next Generation

ΓΡΑΦΙΚΑ ●●●●●●●○○○
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ●●●●●●●●○○
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ ●●●●●●●○○○

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ **70%**

Δεν είναι εντυπωσιακό site, έχει όμως αξιόλογο περιεχόμενο.

Αν και το 95% του site είναι στην ιαπωνική γλώσσα, ωστόσο αξίζει να το επισκεφθείτε, ειδικά αν είστε φανατικός των παιχνιδιών της Sonic Team. Τα videos, οι εικόνες και ο τρισδιάστατος Sonic είναι πολύ σοβαροί λόγοι για να επισκεφθείτε το site και να μείνει στα bookmarks του browser σας.



PIXEL Next Generation

LARA/WITCHBLADE

Το διάβαζα και δεν το πίστευα: Η απόλυτη γυναίκα των video games κουκ-Lara με την απόλυτη γυναίκα των κόμικς Witchblade μαζί στην τρίτη συνέχεια του Tomb Raider.

Ο ΤΡΙΤΟΣ ΤΑΦΟΣ

Μετά την επιτυχία του κόμικς που κυκλοφόρησε στην Αμερική, η Eidos αποφάσισε πως το Tomb Raider 3 πρέπει να είναι ανάλογο αυτού. Επειδή, όμως, οι σχεδιαστές βαρέθηκαν να ασχολούνται με σαχλοπεριπέτειες τύπου Indiana Jones, τοποθέτησαν τις δύο ηρωΐδες στο χώρο ενός περιοδικού, κι αυτό είναι φυσικά το "Pixel N.G.".
Σκοπός των ηρωίδων είναι να μαζεύουν από το πρώτο έως το τελευταίο όλα τα τεύχη του "Pixel N.G.", περνώντας από διάφορα επίπεδα όπως: Τμήμα Διαφημίσεων, Τμήμα Συνδρομών, Τμήμα Σύνταξης κ.λπ. Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρουμε πως το δυσκολότερο επίπεδο είναι αυτό στο οποίο έρχονται αντιμέτωπες με τον αρχισυντάκτη, έναν "κακό" που όμοιό του δεν έχετε ξαναδεί σε video game: Τεράστιος, με μακρύ μαλλί, τέσσερα(!!!) χέρια και ένα όπλο που εκτοξεύει όξινο μελάνι... (σημ.: έχει φαντασία το παιδί, τι να κάνουμε;)

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που θα διαφοροποιεί την τρίτη συνέχεια του Tomb Raider από τις προηγούμενες είναι η ενδυμασία των δύο ηρωίδων. Τι θα φοράνε; Απλούστατα, μικροσκοπικά μπικίνι! Το μόνο αρνητικό είναι ότι η ενδυμασία τους θα παραμένει η ίδια, ακόμη και όταν θα μεταμορφώνονται σε άντρες, ώστε να περνούν απαρατήρητες από τους κακούς. Το φαντάζεστε; Τριχωτές γάμπες και στήθη με μπικίνι. Ούτε στο Resident Evil δεν συναντά κανείς τέτοιες αποκρουστικές εικόνες!

Αυτά τα ολίγα, προς το παρόν, για το Tomb Raider 3. Μη χάσετε τα επόμενα τεύχη καθώς το "Pixel N.G." θα έχει σε παγκόσμια αποκλειστικότητα φωτογραφίες από το εν λόγω game.



Αφήνουμε το χώρο των κόμικς και προχωρούμε ευθύς αμέσως σε ακόμα μία αποκλειστικότητα. Επιτέλους, κυρίες, κύριοι και μικρά παιδιά, οι "Ψίθυροι Καρδιάς" τώρα και σε video game. Ναι, σωστά διαβάσατε. Η Ερατώ και ο Αντώνης της εισβάλλουν στο χώρο της κονσόλας! Το παιχνίδι θα είναι για το Playstation και είναι έτοιμο κατά 70%.

Το story διαδραματίζεται σε έναν καταυλισμό τσιγγάνων όπου η Ερατώ, αφηρημένη καθώς είναι, απλώνει την μπουγάδα της. Εκείνη τη στιγμή της επιτίθεται ο Αντώνης και τη βιάζει!!! Οπως καταλαβαίνετε, η υπόθεση είναι κάπως διαφορετική από αυτήν του σίριαλ, αλλά αξίζει τον κόπο. Μετά λοιπόν το βιασμό της Ερατώς, ξεκινά το παιχνίδι... Ο παίκτης έχει στον έλεγχό του τον αδελφό της Ερατώς, ο οποίος κινείται σε διάφορα επίπεδα ώστε να βρει τον βιαστή Αντώνη. Δεν λείπουν όμως και οι κρυμένοι χαρακτήρες. Για παράδειγμα, θα μπορείτε να παίξετε ως η γιαγιά της Ερατώς ή ως ο τσαντισμένος πεθερός.

Είναι ευνόητο πως το video game θα "σπάσει" τα ταμεία, όπως η τηλεοπτική σειρά ξεπέρασε τους αναμενόμενους δείκτες τηλεθέασης. Φανταστείτε μόνο τη σκηνή κατά την οποία τσακώνεστε με τη μαμά σας, επειδή αυτή αρνείται να ξεκολλήσει από το PSX και εξαιτίας της άρνησής της το φαγητό καίγεται για πολλοστή φορά...
Τι άλλο θ' ακούσουμε...


Xone Games team
5 mph. 146 mph. 318
295 m
WELCOME TO GENERATION X
HOME VIDEO GAMES • PC • CD - ROM
Φορμίωνος 180, 162 31 ΒΥΡΩΝΑΣ, ΤΗΛ.: 7647973


Only For
FIGHTERS DESTINY
Ζητείται αντίπαλος.
ΑΥΤΟΣ Ο ΤΙΤΛΟΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ
NINTENDO 64
ΠΑΙΚΤΕΣ
1
2
RUMBLE PAK
NORTEC A.E. Επίσημος αντιπρόσωπος NINTENDO